GTA: SAN ANDREAS SCREENY I INFO PRO EVO 4 PIERWSZE WIEŚCI

PlayStation 2 Xbox GameCube PS one GameBoy Mobile

NEO PLUS

CZERWIEC 2004 (6/2004)
nr 66 . cena: 7.99 zł (w tym 7% Vat)

RECENZJE

- SINGSTAR
- GRAN TURISMO 4 PROLOGUE
- SAMURAI WARRIORS
- HITMAN: CONTRACTS
- SYPHON FILTER OMEGA STRAIN
- RALLISPORT CHALLENGE 2

SHELLSHOCK: NAM'67

WOJNA W WIETNAMIE OCZAMI AUTORÓW KILLZONE

E3 2004

PlayStation Portable, Nintendo Dual Screen
i masa nowych gier w naszej obszernej relacji

www.neo-plus.pl
06
9 771505 820004
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

Akcesoria Logitech, Microsoft, Saitek i inne

www.ultima.pl

ULTIMA® Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.

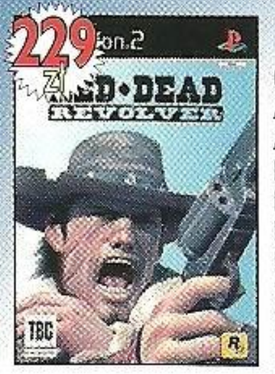
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Dreamcast | Gameboy Advance | Gamecube | Inne | NOKIA N-Gage | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox

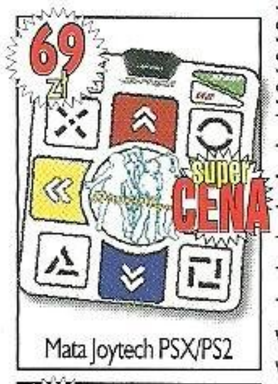


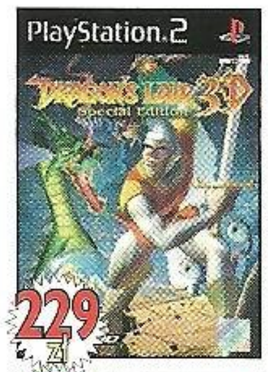
PLAYSTATION 2

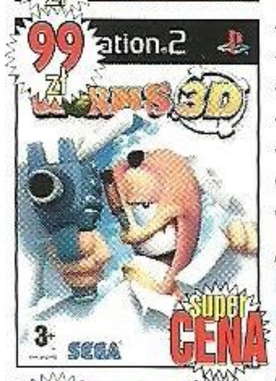
007: Everything or Nothing 189
ALIEN vs PREDATOR: Extinction .. 195
ARC THE TWILIGHT of the SPIRITS . 229
BALDUR'S GATE: Dark Alliance 2 219
BATTLESTAR GALACTICA 219
BEYOND GOOD & EVIL 219
BREATH of FIRE: Dragon Quarter 195
BROKEN SWORD: Sleeping Dragon . 219
BUFFY: Chaos Bleeds 219
BURNOUT 2 149
CASTLEVANIA 239
CHAOS LEGION 195
CONFLICT DESERT STORM 2 . 219
CRASH: Nitro Cart 219
DEAD TO RIGHTS 195
DEADLY SKIES 3 239
DEF JAM VENDETTA 195
DESTRUCTION DERY Arenas . 229
DISNEY EXTREME SKATE ADVENTURE . 199
DOWNHILL DOMINATION ... 219
DOG's LIFE 179
EYETOY: Groove 199
EYETOY: Groove + kamera 239
FALLOUT: Brotherhood of Steel 229
FINAL FANTASY X-2 189
FIREFIGHTER F.D. 18 239
FLIPNIC 159
FORBIDDEN SIREN 179
FREEDOM FIGHTERS 195
GHOST HUNTER 179
GHOST RECOON: Jungle Storm 169
GTA 3 + GTA: Vice City 199
HARRY POTTER 1 PL 159
HARRY POTTER 2 199
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu . 195
HARRY POTTER: Quidditch World Cup 195
HULK 219
INDIANA JONES 209
I-NINJA 229
JAK 2 179
KILL.SWITCH 179
LEGACY of KAIN: Defiance 219
LMA MANAGER 2004 199
MADDEN NFL 2004 159
MAFIA 219
MANHUNT 219
MAX PAYNE 2 219
MAXIMO 2 195
MEDAL of HONOR: Rising Sun .. 189
MTX MOTORAX 199
MX UNLEASHED 229
NBA LIVE 2004 195
NBA STREET vol. 2 195
NHL 2004 195
PITFALL: The Lost Expedition .. 229
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time . 219
PROJECT ZERO 2 229
R: RACING 189
RATCHET & CLANK 2 179
RISE TO HONOUR 229
SECRET Weapons Over Normandy 219
SOCOM + HeadSet 359
SONIC HEROES 239
SOUL CALIBUR 2 195
SPIDERMAN THE MOVIE 189
SWAT 219
THIS IS FOOTBALL 2004 229
TIME CRISIS 3 239
TIME CRISIS 3 + G-CON 2 359
TIGER WOODS GOLF 2004 195
TONY HAWK UNDERGROUND 209
TOTAL CLUB MANAGER 159
TRUE CRIME + koszulka 199
WAY OF THE SAMURAI 2 195
WOLFENSTEIN 219
XIII 219
ZONE OF THE ENDERS 2 239

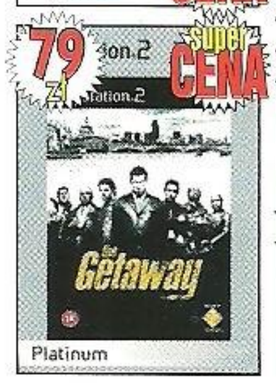
Platinum PS2:

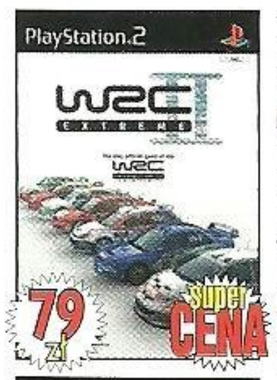
007 NIGHTFIRE 77
CASTLEWEEN 119
COLIN McRAE RALLY 3 99
COLIN 04 139
DINO STALKER 59
FIFA 2003 69
FINAL FANTASY X 129
GDZIE JEST NEMO 99
GETAWAY 79
GRAN TURISMO 3 79
GRAN TURISMO CONCEPT CAR 79
GREGORY HORROR SHOW 79
HYPER STREET FIGHTER 2 TURBO 77
JAK & DEXTER 119
KINGDOM HEARTS 119
LOONEY TUNES: Back in Action 119
LORD OF THE RINGS Two Towers .. 77
MGS 2: Substance 119
NBA LIVE 2003 69
NFL STREET 119
NFS: Hot Pursuit 2 89

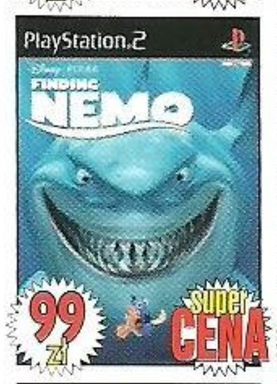


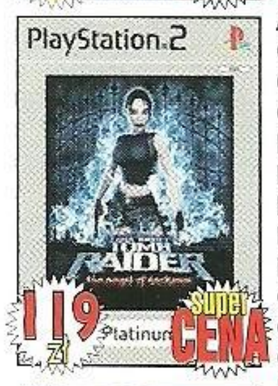












NHL 2003	49
RATCHET & CLANK	79
PRO EVOLUTION SOCCER 3	139
RESIDENT EVIL: Veronica	79
RUMBLE RACING	49
SCOOBY DOO Night of 100 Frights	119
SILENT HILL 2	134
SILENT HILL 3	119
SIMS	77
SOCOM	79
SSX TRICKY	79
TEKKEN 4	79
TEKKEN TAG TOURNAMENT	119
TENCHU: Wrath of Heaven	129
TOMB RAIDER Angel of Darkness	119
TONY HAWK PROSKATER 3	109
TONY HAWK 4	119
WORMS 3D	99
WRC 2: Extreme	79

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2
Kilkanaście nowych zestawów
..... tel.,www

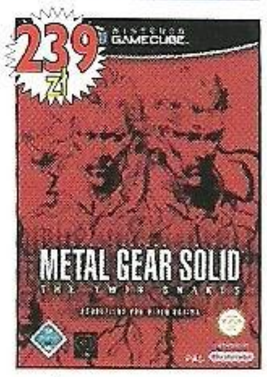
Action Replay MAX	169
Action Replay MAX + 8MB MC	209
Arcade Stick	79
Dual Mini Pad	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	159
Extreme Action Pad Logitech	119
Joypad analogowy	49.90
Joypad bezprzewodowy Logitech	189
Kabel S-Video	39
Kierownica Logitech Driving Force Pro + GT3	699
Kierownica Logitech Driving Force Pro + GT4 Prolog	749
Kierownica Saitek	239
Klawiatura Logitech	149
Link Cable	19,90
Mata do tańca	69
Memory Card 8 MB Sony (różne kolory)	129
MultiTap	79
Mysz optyczna Logitech	129
Optyczny kabel	29,90
Pad Saitek	od 49
Pilot do nowych modeli konsol	75
Pilot universalny (konsola, TV)	99
Piloty DVD	od 39,90
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz)	119
Pistolet XK-9	99
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	19,90
Przedłużacz do joypada	19,90
Przewód optyczny	49
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	65
RGB DVD (brak zielonego obrazu)	19,90
SVHS Multi	59

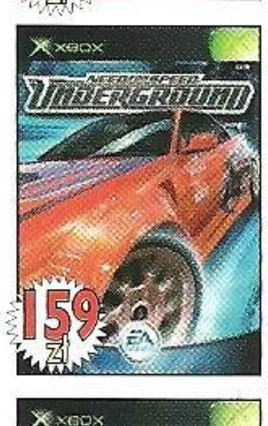
PLAYSTATION/PS ONE

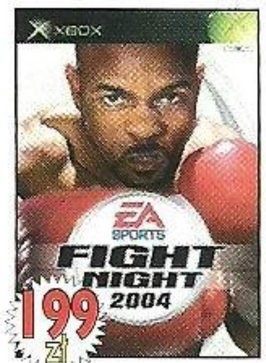
ALONE IN THE DARK 4	99
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
DRAGONBALL Final Bout	109
FINAL FANTASY 6	99
FINAL FANTASY 8	109
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	139
FINAL FANTASY ORIGINS	159
GAUNTLET LEGENDS	59
GRAN TURISMO 2	99
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER i Kamień Filozoficzny	39
HARRY POTTER 2	39
HUGO: Frog Fighter	119
MEDAL OF HONOR 1+2	69
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	39
NBA LIVE 2003	69
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE / MOTO RACER 2	69
RAYMAN	59
SILENT BOMBER	59
SPIDERMAN	89
SPYRO 3	109
STUART LITTLE 2	99
TEKKEN 3	99
TENCHU 2	99
TONY HAWK 4	69
TOSINDEN 4	59

Akcesoria:

PS One	429
Game Hunter Pro	49
Joypad analogowy DualShark	49
Link cable	29.90
Mata Konami + Dancing Stage Euromix	169
Mata PSX + Dancing Stage Euromix	99
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	29.90
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	69
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90







RFU Adapter	29
RGB	12,90
RGB + AV cable	24.90
Standard Pad	19.90

GAMECUBE

007 Agent Under Fire	79
007 Everything or Nothing	199
007 Nightfire	79
BEYOND GOOD & EVIL	159
DISNEY: Hide & Sneak	119
FIFA 2003	79
FIFA 2004	199
FREEDOM FIGHTERS	195
KNIGHTS OF THE TEMPLE	239
KNOCKOUT KINGS 2003	79
LORD of the RINGS Return of the King	199
LUIGI'S MANSION	139
MARIO KART: Double Dash	229
MARIO PARTY 4	139
MARIO PARTY 5	239
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR RISING SUN	199
METROID PRIME	139
MORTAL KOMBAT: Deadly Alliance	159
NBA LIVE 2003	79
NFS: Hot Pursuit 2	79
NFS: Underground	159
NHL 2003	79
POKEMON CHANNEL	179
RESIDENT EVIL ZERO	199
RESIDEN EVIL Code: Veronica	79
ROCKY	119
R: RACING	189
SIMS: Bustin' Out	159
SMASH BROS MELEE	119
SOUL CALIBUR 2	239
SPAWN ARMAGEDDON	199
SSX 3	199
STARFOX ADVENTURES	139
STARWARS: Jedi Outcaast	159
SUPER MARIO SUNSHINE	119
TONY HAWK UNDERGROUND	239
TOP GUN	119
TWO TOWERS	209
WARIO WORLD	229
ZELDA Wind Waker	239

Akcesoria:

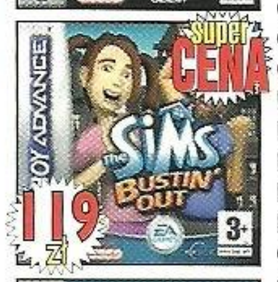
GameCube + MGS Twin Snake	729
GameCube + torba oryginalna + Super Smash Bros. Malee lub Turok	589
GameBoy Player oryginalny	289
GBA <-> GCN Link	29,90
GBA <-> GCN Link oryg.	39
Joypad Joytech - czarny	55
Joypad Joytech - fioletowy	55
Joypad oryginalny	145
Joypad bezprzew. - BigBen	219
Joypad wavebird	219
Kierownica Logitech Force Logitech	299
Memory card - oryginalna	89
Memory Card 251 bloków	139
Memory card 4 Mb - nieoryginalna	29,90
Memory card 8 Mb - nieoryginalna	69
Plecak	59
Przedłużacz do pada	19,90
RF modulator	89
RF unit do 3 konsol	59
RGB - znakomita jakość!	59
RGB cable - oryginalny	129

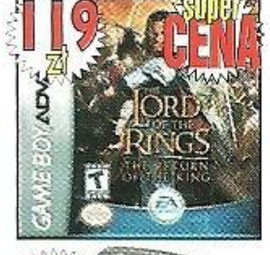
Promocyjne ceny:

ACE GOLF	119
BMX XXX	119
DISNEY PARTY	119
ETERNAL DARKNESS	99
NFS: Hot Pursuit 2	19
SPIDER-MAN	79
TONY HAWK 3	79
TONY HAWK 4	119
TOP GUN	119
X-MEN: NEXT DIMENSSION	79
X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE	79
WAVE RACE	99

X-BOX

007: Everything or Nothing	199
007: Nightfire	79
ALIEN vs PREDATOR: Extinction	199
FIFA 2003	79
FIFA 2004	199
FREEDOM FIGHTERS	199
LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING	199
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	199
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	159
PROJECT GOTHAM RACING 2	219
SIMS: Bustin Out	199
SOUL CALIBUR 2	199





SPAWN ARMAGEDDON	199
SSX 3	199
STAR WARS: KOTOR	239
TONY HAWK: Underground	239
TRUE CRIME	239

Akcesoria:

X-Box	www/tel.
Joypady nieoryg.	od 69
Joypad XS BigBen	89
Pilot DVD	69
Pistolet GunStation 2	159
RGB Scart	49
RGB Scart + Optic Out	79
RGB Scart + Optic + S-Video	119
i inne	tel., www

GAMEBOY ADVANCE

007 Everything or Nothing	119
ADVANCE WARS	199
BALDURS's GATE: Dark Alliance	219
BANJO-KAZOOIE	199
BROKEN SWORD	149
CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance	199
COLIN MCRAE RALLY 2.0	59
CRASH BANDICOOT XS	189
CRASH NITRO CART	209
DEFENDER OF THE CROWN	189
DISNEY PARTY	119
DOOM 2	189
FIFA FOOTBALL 2003	189
FINAL FANTASY TACTICS	209
GDZIE JEST NEMO?	209
GOLDEN SUN 2	189
GT ADVANCE 3	209
HARRY POTTER 2	199
HOT WHEELS VELOCITY X	159
HUGO ADVANCE PL	179
LEGO BIONICLE - MATORAN ADVENTURES	199
LILO & STITCH	159
LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS	139
MARIO ADVANCE 4	209
MAX PAYNE	219
METROID FUSION	199
MOTO RACER 2	159
MUMMY MANACLE OF OSIRIS	159
NEXT GENERATION TENNIS	99
NFS: Unleashed	219
PINBALL CHALLENGE	79
PITFALL: The Lost Espedition	199
POKEMON RUBY	209
POKEMON SAPHIRE	209
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	199
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	189
SHEEP	179
STAR WARS E2: Attack of the Clones	189
STREET FIGHTER ALPHA 3	159
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS	179
SWORD OF MANA	189
TEKKEN ADVANCE	169
TIGER WOODS 2004	119
TOCA TOURING CARS	199
TOM & JERRY Infurnal Escape	189,90
TOMB RAIDER: The Prophecy	159
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	189
TONY HAWK Underground	199
WARIOLAND 4	199
WORMS WORLD PARTY	159
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE	199
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3	199
ZELDA Link to Past	199

Akcesoria:

GAMEBOY ADVANCE	399
GAMEBOY ADVANCE SP	649
Illuminator Pro (z zasil. i akum.)	99
Advance Game Port	159
Lupa antyrefleksowa	49,90
Lampka	19,90
Lupa GBA SP	29,90
Lupa z podświetleniem	24,90
MP3 MUSIC PLAYER	159
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	19,90
Słuchawki	22
Słuchawki GBA SP + adaptor	29
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA SP	45
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: pudełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, pokrowiec, link	59

Koszty przesyłki:
poczta 9,50 pln
kurier (do 48 h) 15 pln
Pocztex (24h) 30 pln

NOKIA N-GAGE

Gry, Akcesoria ..... www, tel.

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty!
Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

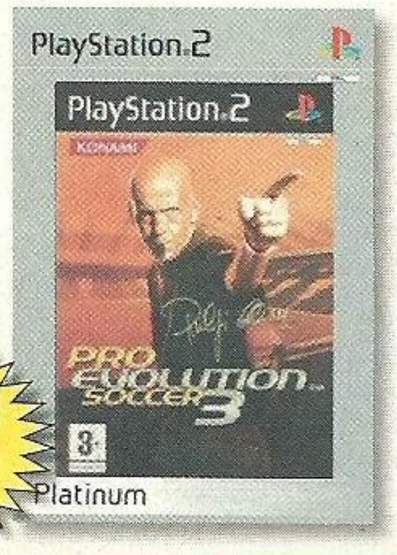
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

Singstar

+ 2 mikrofony

239 zł

Pro Evolution Soccer 3



139 zł

GT4 Prologue

159 zł

Pamiętaj: BĄDŹ ORYGINALNY !!! :)

PlayStation 2 + Singstar

Twoja cena: **989 zł**

PlayStation 2 + Eye Toy: Play

Twoja cena: **989 zł**

PlayStation 2 graded + karta pamięci Sony 8 MB

Twoja cena: **889 zł**

PlayStation 2 Aqua + Gran Turismo 3

Twoja cena: **989 zł**

TEKKEN 4 (PS2)

79 zł

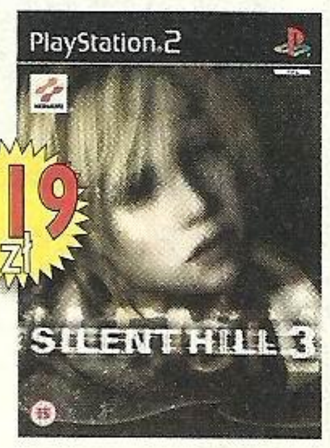
Twoja cena: **79 zł**

SOCOM (PS2)

79 zł

Twoja cena: **79 zł**

SILENT HILL 3 (PS2)



119 zł

Twoja cena: **119 zł**

MGS2 Substance (PS2)

119 zł

Twoja cena: **119 zł**

DRIVER 3 (PS2)

Twoja cena: **239 zł**

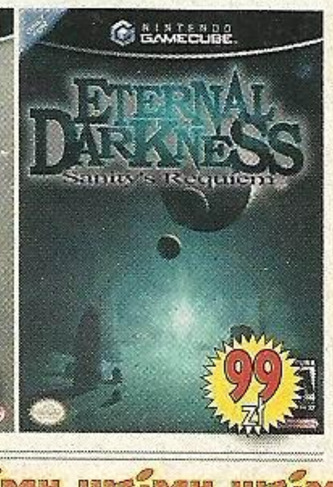
CHAMPIONS NORRATH (PS2)

Twoja cena: **239 zł**

EURO 2004 (PS2)

Twoja cena: **195 zł**

HARRY POTTER i Więzień Azbakanu (PS2)



Twoja cena: **195 zł**

FIGHT NIGHT 2004 (PS2)

Twoja cena: **195 zł**

HYPER STREET FIGHTER (PS2)

Twoja cena: 77 zł

SILENT HILL 4 (PS2)

Preorder
Premiera:
połowa lipca 2004

Twoja cena: **229 zł**

RESIDEN EVIL Outbreak (PS2)

Preorder
Premiera:
II połowa czerwca 2004

Twoja cena: **179 zł**

69 zł

77 zł

77 zł

77 zł

129 zł

139 zł

139 zł

99 zł

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

Witajcie!

Kto by się spodziewał, że na tegorocznym E3 nie zostaną podane do publicznej wiadomości żadne nowe fakty na temat kolejnej generacji konsol? W sumie to było dość logiczne, ale do samego końca wierzyłem, że może jednak nastąpi jakiś kontrolowany przeciek... Ale nie; wszyscy trzej giganci milczą i intensywnie promują swoje obecne systemy. To oznacza tylko jedno: następna generacja raczej nie uderzy w przyszłym roku. A przynajmniej tak mi się wydaje, choć naturalnie wszystko może się jeszcze zmienić. Niedawno internet obiegła fala plotek dotyczących specyfikacji następcy Xboxa i faktu, że Microsoft chciałby wprowadzić kolejną konsolę do sprzedaży przynajmniej pół roku przed PlayStation 3, aby zapewnić jej lepszy start, a tym samym większą bazę użytkowników. I być może stanie się to w USA już pod koniec 2005 roku. Ale plotki zawsze traktujemy z dużą rezerwą; póki żadna z firm nie ogłosi czegoś oficjalnie, nic nie jest postanowione. Oczywiście nie jest tak, że te firmy czekają w uśpieniu na ruchy konkurencji – na pewno inżynierowie miotają się do upadłego projektując podzespoły, a najlepsze zespoły developerskie po cichu rozpoczęły prace nad nowymi silnikami. Zaczyna się także, choć powolutku, kolejna wojenka o tak zwane exclusive'y, czyli wyłączność gier na danym systemie...

W sumie możemy się tylko cieszyć z opóźnionego wyścigu zbrojeń. A tak – cieszyć. To znaczy, że będzie jeszcze sporo dobrych gier na nasze konsole, co dobitnie pokazało tegoroczne E3. Każda konsola obroniła się swoimi tytułami, na każdej będzie w co zagrać przez nadchodzący rok, a pewnie i dłużej.

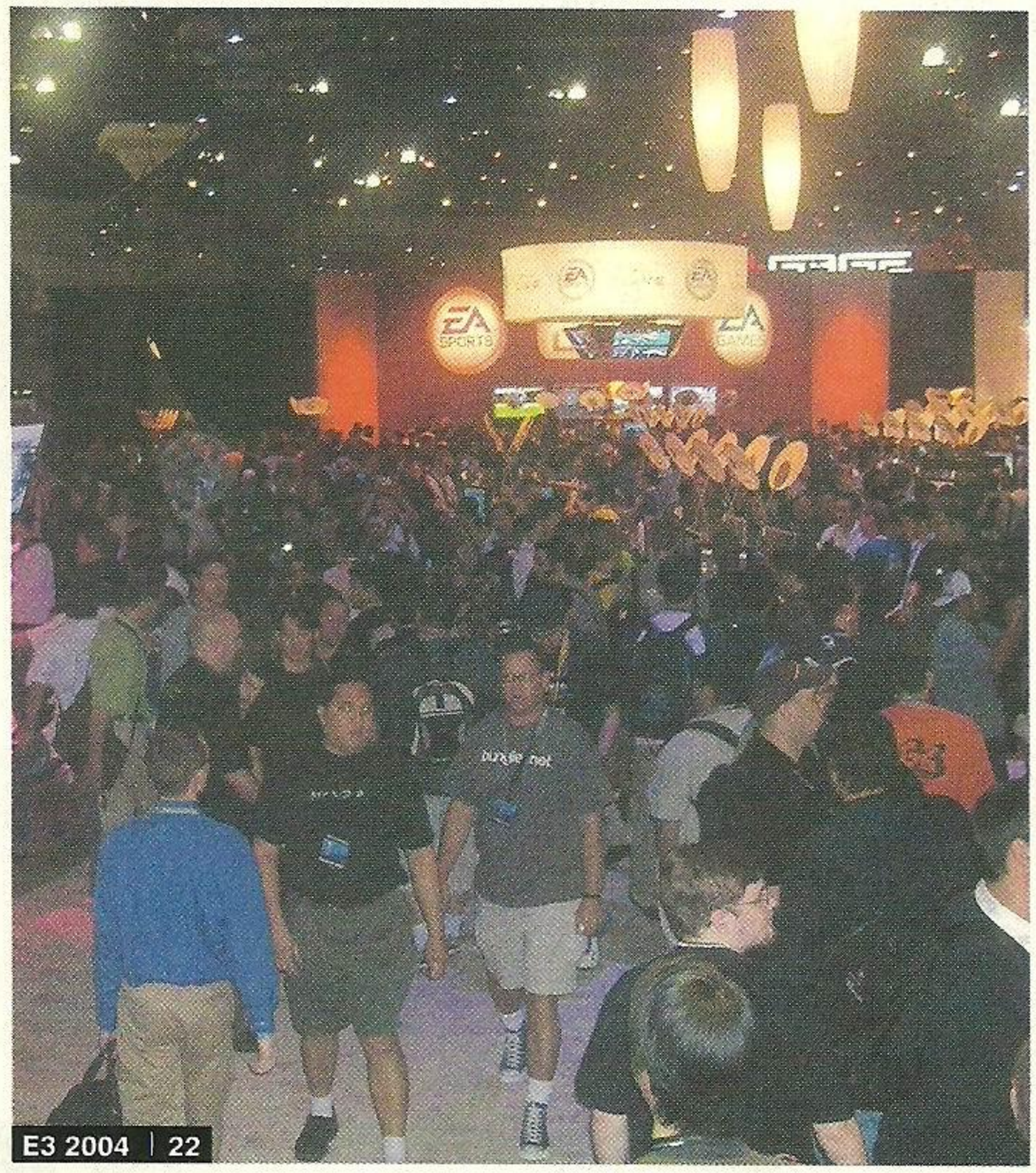
A pecety w kwestii gier są coraz słabsze i na amerykańskim rynku sprzedaż software'u zajmuje już tylko około 30 procent, co również było widoczne podczas E3. Tym samym zapraszam do pierwszej części naszej relacji, która zajęła piętnaście stron. Testujemy PSP i NDS, a także piszemy o grach, o których chcieliśmy opowiedzieć Wam w pierwszej kolejności.

W czerwcu upolowaliśmy także grywalną betę Shellshocka – wizja wojny w Wietnamie stworzona przez Guerilla Games niezwykle przypadła nam do gustu. Oprócz tego po miesiącu posuchy wreszcie pojawiły się dobre i długo oczekiwane gry – siekankowe Samurai Warriors, rozśpiewany Singstar, wypatrywane Gran Turismo 4 Prologue, uderzająca cicho TOCA 2, kontynuacje klasyków w postaci Hitmana i Syphon Filtera, a także urzekający RalliSport Challenge 2. Jest w co grać i co czytać. Zapraszam do lektury numeru i na nasze forum dyskusyjne, mieszczące się niezmiennie na stronie **www.neo-plus.pl**

Gulash

Robocza muza: Kottonmouth Kings - Fire it Up (Bad Habits, Bad Habits...), Incubus - A Crow Left For Murder, Quantic - Stampedee i Infected Mushroom

Greetz: Asik i Olo - finally im back with much love, Maciek - dat' party was kewl, Banan & Elektryk - zaszczycony mogąc dzielić łazienkę z dżentelmenami, N+ Crew - dzięki za ostry zasuw, Marcell - a great leader thou will be



E3 2004 | 22

Shellshock: Nam'67 | 18

Samurai Warriors | 38

Hitman: Contracts | 48

Singstar | 52

Syphon Filter OS | 60

E3 2004

Relacja z wystawy - część pierwsza

Intro **22**
PSP w akcji! **24**
NDS pod lupą **28**
Gry!
Zelda, Starcraft: Ghost 30
Lord of The Rings: The Third Age, Call of Duty, Killzone, Kameo 31
Resident Evil 4, Forza Motorsport, Battlefield: Modern Combat, Goldeneye 2 32
THUG 2, The Punisher, Paper Mario 2 33
MGS3 Snake Eater, Geist 34
Viewtiful Joe 2, Devil May Cry 3, Star Wars KOTOR 2, Outrun 2, Spikeout, Otogi 2 35
Metroid Prime 2, Rise of the Kasai, God of War, Doom 3 36
Call of Cthulhu, Final Fantasy XII, Fable, Shadow of Rome 37

SPECJAŁ

Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Shellshock: Nam '67 ..... **18**
Wojna w Wietnamie oczami autorów Killzone - sprawdzamy w akcji drugi projekt Guerilla Games, tym razem bardziej mroczny i brutalniejszy od wspomnianego fenomenalnego shootera.
Shellshock na PS2 i Xboxa uderzy już niebawem...

NEWSY

Co na horyzoncie i poza nim

GTA San Andreas **06**
Pierwsze konkretne informacje i screeny z najnowszej odsłony GTA

Świat grozy **10**
Co nowego w horrorach

Crimson Tears **12**
Co przez trzy lata smażyli twórcy Bouncera?

Silent Hill 4 ..... **16**
Wiadomo już coraz więcej...

RECENZJE

Testujemy najnowsze gry

Euro 2004 ..... **50**
Gran Turismo 4 Prologue . **40**
Hitman: Contracts **48**
Memorick **45**
Police Chase Down **45**
Puyo Puyo Fever **45**
RalliSport Challenge 2 ..... **56**
Red Dead Revolver **63**
Samurai Warriors **38**
Smash Court Tennis Pro Tournament 2 ..... **51**
Serious Sam: Next Encounter **58**
Shrek 2 ..... **47**
Singstar **52**
Syphon Filter: Omega
Strain **60**
TOCA Race Driver 2 ..... **46**
Transformers **54**
Way of the Samurai 2 ..... **59**
Van Helsing **55**

STAŁE

Stałe działy, bez których nie może się obejść

Pocket Warrior **70**
Shrek 2 rządzi w tym miesiącu

PS one Zone **68**
W kolejnym odcinku shootery FPP!

PES Party **69**
Co chcielibyśmy poprawić w PESie?

Mobile Arena **66**
Wieści z komórkowego frontu.

Tips&Tricks **67**
Cheaty i najnowsze tipsy do gier.

Fight Club **70**
Tekken 5, DOA, MK i Calibur 2!

Neon **72**
Radosna twórczość czytelników i autorów N+ w odświeżonej formie.

FAQ **79**
Banan odpowiada na korespondencję czytelników.

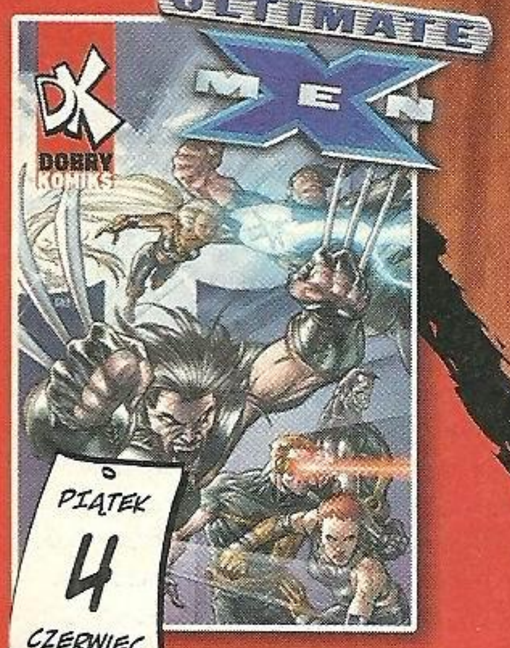
Finisher **82**
Okrągły stół N+ - Co krokodyle robią w ZSRR i echa E3.

ODKRYJ KOMIKS NA NOWO!

• W KAŻDY PIĄTEK • W KAŻDYM MIEŚCIE
• NA KAŻDĄ KIESZEŃ

DOBRY KOMIKS

CZYTAJ TEŻ!



AŻ 52 STRONY
TYLKO
4 90 ZŁ
w tym 7% VAT

SZUKAJĄCY ZABÓJCY SWEGO MISTRZA RYU STAJE SIĘ CELEM BISONA I JEGO ZBRODNICZEJ ORGANIZACJI SHADALOO

WWW.DOBRYKOMIKS.PL

STREET FIGHTER© 2003 CAPCOM CO., LTD. All Rights Reserved. CAPCOM@STREET FIGHTER (™) [GOUTETSU, KEN, RYU, GUILE, CHARLIE, CHUN LI, BISON, BALROG, SAGAT, VEGA, EDMOND HONDA, SAKURA, AKUMA] "TM" designates a trademark of Capcom Co., Ltd.

news

PIERWSZE INFO O GTA: SAN ANDREAS

Grand Theft Auto: San Andreas bez wątpienia będzie jednym z lepiej sprzedających się tytułów na rynku gier video. Patrząc na ogromną popularność GTA3 oraz GTA: Vice City, które pochłonęło łącznie ponad 20 milionów użytkowników na całym świecie, ciężko jest nam rozpatrywać najnowszą odsłonę gry inaczej, niż w świetle nadciągającego hitu. Rockstar udzielił kilku informacji o nadchodzącym hicie.

Tytułowe San Andreas nie będzie jednym, olbrzymim miastem, ale całym fikcyjnym stanem położonym gdzieś na wybrzeżu Ameryki. W praktyce teren zabawy podzielony zostanie na takie trzy miasta o nazwach: San Fierro (przeróbka nazwy San Francisco), Las Venturra (Las Vegas) i Los Santos (Los Angeles). GTA3 było olbrzymie. GTA: Vice City przeogromne. GTA: San Andreas według słów programistów z Rockstar zapowiada się na sześciokrotnie potężniejszą zabawkę niż ostatnia część gry! Roboty będzie zatem tak dużo, że ciężko to sobie zdrowym umysłem wyobrazić. Co powiecie na fakt, iż wszystkie te śmiesznie brzmiące miasta będą ze sobą połączone ogromnymi połaciami terenu w postaci gór i pustyń (nie widzieliśmy jeszcze takich miejscówek), a główny bohater będzie się mógł bez problemu po nich poruszać? Brzmi jak marzenie.

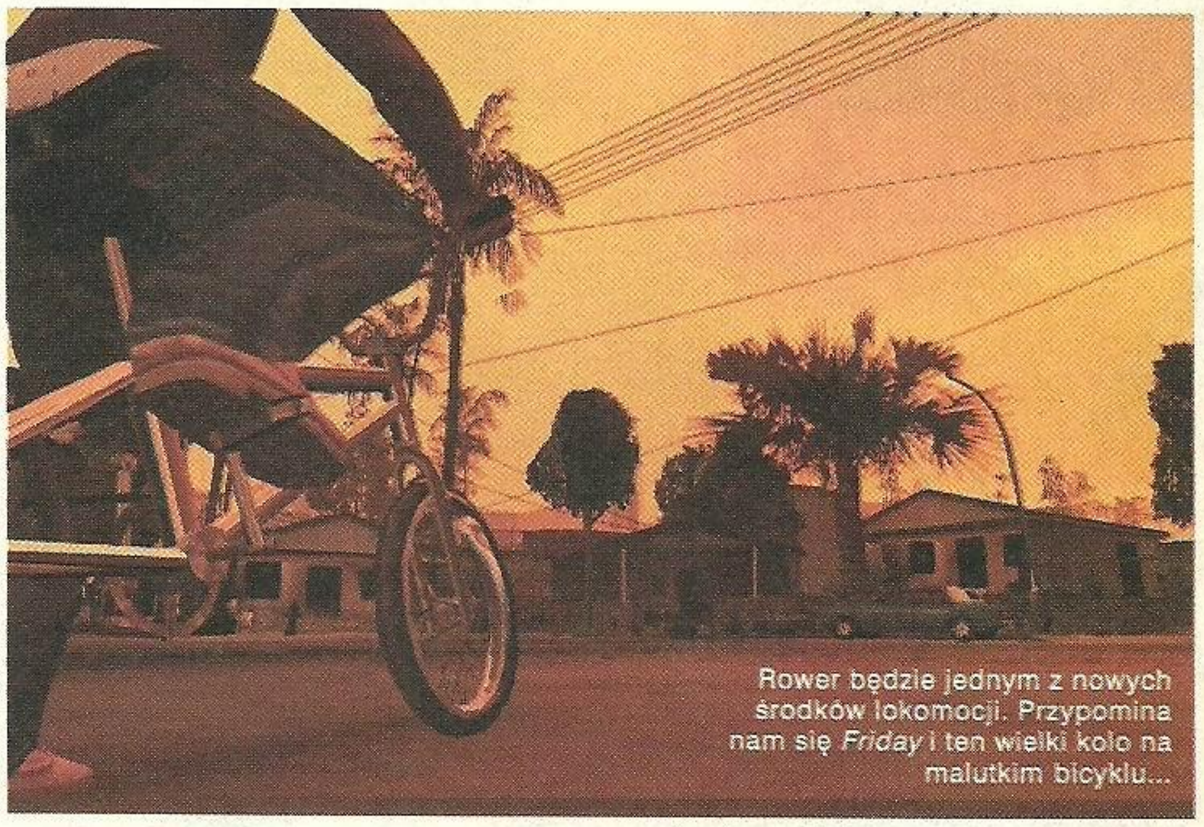
Pierwsze skrzypce w **GTA: San Andreas** zagra człowiek o imieniu Carl Johnson. Po udanych występach chłodnych, białoskórych gangoli, Rockstar stawia tym razem na dzielnego murzyna jako głównego bohatera opowieści. Carl po pięcioletnim przymusowym pobycie w Liberty City powraca do rodzinnego domu (położonego w tytułowym stanie), gdzie twórcy natychmiast wpychają go w skrzętnie uknutą intrygę. Matka nie żyje, kumpli z dzieciństwa ściga policja, on sam zaś zostaje wrobiony w morderstwo przez grupę bardzo niedobrych policjantów. Aby zmazać z siebie niesłuszne zarzuty, Carl zatopi się ogromnym San Andreas w poszukiwaniu ludzi, którzy będą w stanie mu pomóc. Zatem już na początku graczowi przydzielony zostanie status uciekiniera. Zapowiada się świetnie.

Carl Johnson szykuje się na najbardziej „rzeczywistego" bohatera, jakim kiedykolwiek przyszło Wam wymiatać w serii GTA. Zaopatrzony zostanie przede wszystkim we wskaźnik energii, który malał będzie wraz z czasem poświęconym na rozgrywkę. Aby uzupełnić nadszarpnięte zdrowie, Carl musi jeść. W przeciwnym wypadku, wygłodzony murzynek zwyczajnie padnie. Ale gdy będzie jadł za dużo – roztyje się i nie będzie wzbudzał szacunku. Nie obejdzie się wtedy bez kilku wizyt na siłce. Dobry Boże...

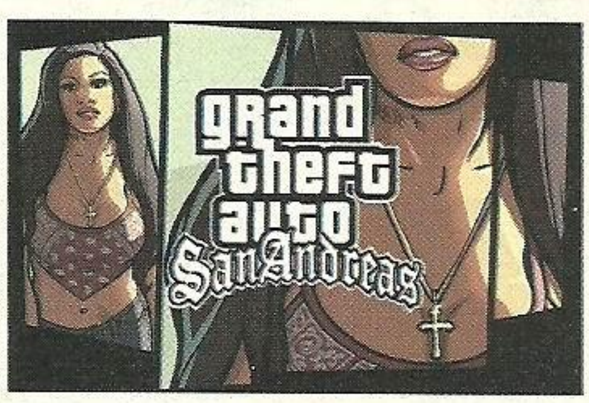
Co więcej - rzesze fanów domagały się, aby Rockstar dopieściło wnętrza odwiedzanych przez bohaterów budynków. I stało się. Johnson w przypływie większej ilości gotówki będzie mógł odwiedzać kasyna (położone w Las Venturra), a następnie przewalić na hazard całą brudną forsę, jakiej w międzyczasie się dorobi. To samo tyczy się restauracji i hoteli. Pomieszczenia posłużą nam za dodatkowy teren do ogromnej gry. Smacznie.

Za ciekawostkę niech posłuży fakt, że Carl Johnson to człowiek o ogromnych możliwościach, dlatego będzie w stanie wybudować własne kasyno i bawić się w nim do ostatniego centa. Dobre. Potwierdzono także możliwość werbowania miejscowych gangsterów, którzy za stosowną opłatą towarzyszyli będą Carlowi w trudniejszych misjach, również zwisając ze spluwami z okien samochodów. Wytrwali gracze pamiętają, iż trzyosobowy gang był nagrodą za ukończenie w 100 procentach GTA: Vice City. Johnson nie musi (jak widać) niczego kończyć. Powszechnie wiadomo, że co cztery spluwy to nie jedna. Na tym nie koniec. Carl do spółki ze swoim gangiem oprychów będzie w stanie włamywać się do domów i siać spustoszenie wewnątrz, egzekwując haracz na zaskoczonych mieszkańcach. Brutalne otwieranie cudzych domostw będzie nową, istotną dla fabuły umiejętnością naszego bohatera. Ale nie jedyną. Murzyn potrafi przyklejać się do ścian, przekradać wzdłuż nich i wyglądać zza winkla. Z tej pozycji prowadził będzie również ostrzał.

Co jeszcze obiecuje w tej odsłonie gry Rockstar? Przede wszystkim poprawiony



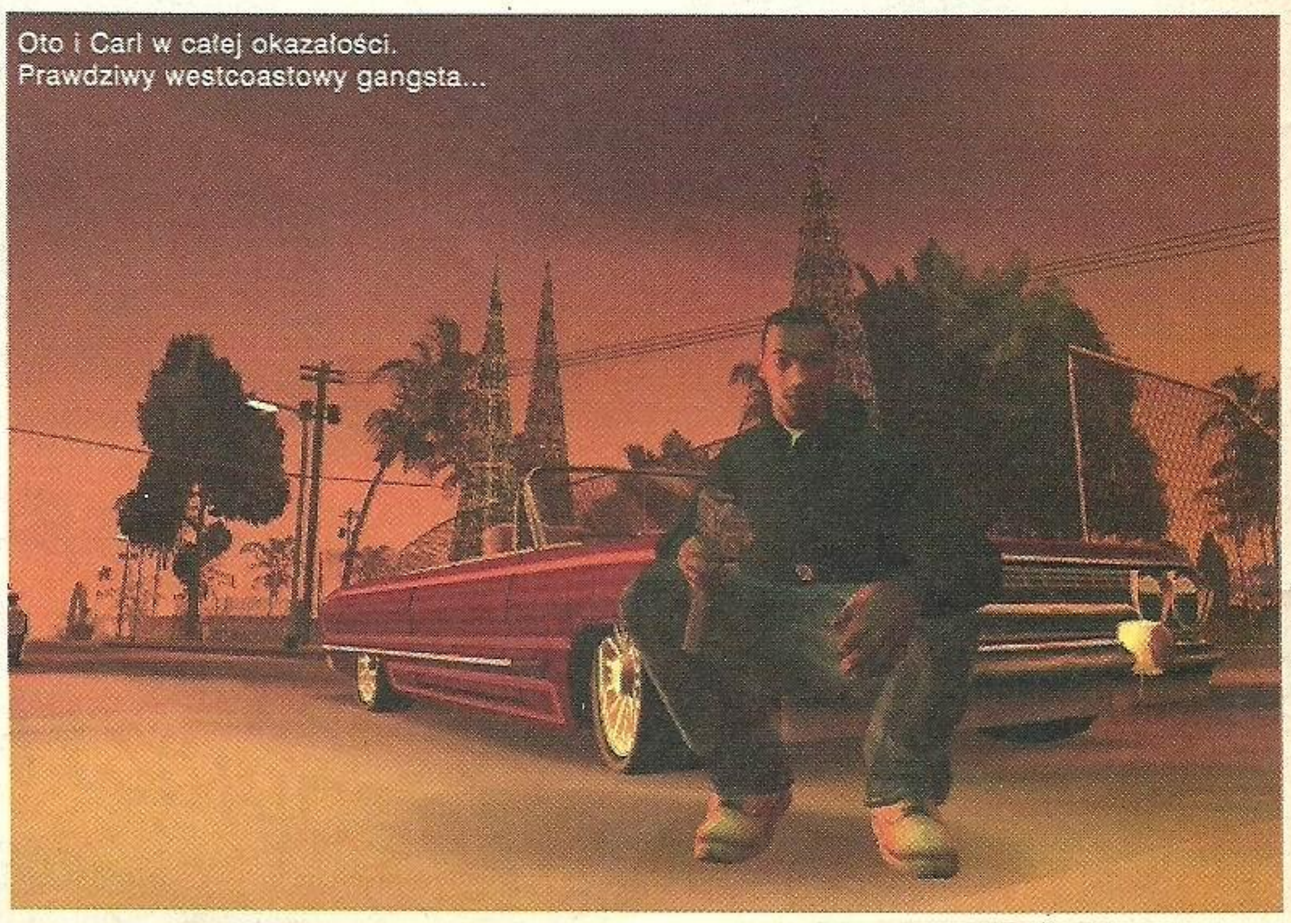
Rower będzie jednym z nowych środków lokomocji. Przypomina nam się *Friday* i ten wielki koło na malutkim bicyklu...



system celowania, upodobniony nieco do innej gry szalonych programistów – Manhunt. Celujący do przeciwnika Johnson będzie w stanie zalokować się na jego głowie, klacie, rękach lub nogach i poprawić w ten sposób efektywność strzału. To nie wszystko. Spekuluje się, iż Carl potrafił będzie celować niezależnie giwerami trzymanymi w obu rękach, co rzeczywiście bardzo usprawniłoby prowadzenie wymiany ognia. Tak, dobrze przeczytaliście. Oficjalnie wiemy już, że nasz zuch dzierży dwie spluwy, co jest jakąś tam nowością w stosunku do serii. Nowinką jest również fakt, iż Carl po wpadnięciu do wody, wzorem swoich poprzedników nie utonie, a zacznie bardzo ładnie pływać. W przeszłości niemal połamaliśmy pady, gdy bohater GTA3 po nieudanym skoku z pomostu na motorówkę topił się jak pijany kot. Brawa dla Rockstar za ten update.

Na koniec obowiązkowy pakiet zapowiedzi producenta. San Andreas to dziesiątki (setki?) nowych budynków, z których znakomita część stanowić będzie jakąś ważną dla fabuły miejscówkę. Włamania, werbowanie gangoli, zlecenia, zabójstwa, zakradanie się wokół domków, podróżowanie za pomocą wszystkich dostępnych środków komunikacji, w tym rowerów (nowość!) – to szkielet gry. Gry, której fabuła rozegra się we wczesnych latach dziewięćdziesiątych. Dorzućcie do tego bogate w szczegóły lokacje i niesamowicie poprawione w stosunku do poprzednich części wnętrza, a uzyskacie niewielki zarys niewątpliwego hitu, na który wszyscy tu czekamy. Aha, ciągle nie wiadomo jakich wykonawców usłyszymy na ścieżce dźwiękowej do gry (a ta, jak pamiętamy, zawsze była potężna). Ploty sugerują, iż nazwisko głównego bohatera gry (Carl Johnson) jest deczko podobne imienia czarnego wokalisty znanego jako 50 Cent (Curtis Jackson). Być może usłyszymy zatem trochę rapu w wykonaniu tego faceta i jego braci...

Początek lat dziewięćdziesiątych to fala eksplozji popularności gangsta rapu i gangów pokroju sławetnych Crips & Bloods.



Oto i Carl w całej okazałości. Prawdziwy westcoastowy gangsta...

DRIV3R™

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

PC CD ROM

PlayStation®2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

REFLECTIONS

ATARI

„Driver™ 3" © 2004 Atari Interactive Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Projekt i wykonanie Reflections Interactive Limited - Atari development studio. Publikacja i dystrybucja Atari Europe S.A.
Wszystkie znaki handlowe są zastrzeżone dla ich właścicieli. „2" i „PlayStation" są znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

PRINCE OF PERSIA 2

Wydawało się nam, że Prince of Persia: The Sands of Time to gra, która powinna sprzedać się w naprawdę dużej ilości egzemplarzy i zawładnąć sercami graczy. Miała niemal wszystko, ale okazało się, że to jednak za mało. Developerzy z UbiSoft Montreal zachodzili w głowę, co mogło spowodować, że gra nie do końca wypaliła i doszli do wniosku, że bohater nie wyglądał na kolesia, który potrafi przypieprzyć, gdy zachodzi taka konieczność. Mili na pierwszy rzut oka herosi już się najwyraźniej nie sprawdzają, więc powitajcie nowe wcielenie księcia Persji – bardziej dojrzałego, nawet nieco zgorzkniałego i cynicznego. Starszego i bardziej doświadczonego po prostu. Książe jest ubrany (a raczej obszarpany) jak na twardziela przystało, ma długie czarne włosy i kilkudniowy zarost, kosy w obu rękach i ogólnie wygląd zakapiora.

Jednak nie tylko Prince się zmienił, zmieniło się też otoczenie i wrogowie. Po prostu wszystko, łącznie z metodami działania naszego ulubieńca. Zacznijmy może od wrogów i metod postępowania z nimi. Nadal będą chodzić większymi bandami, ale nie będą już żadnymi piaskowymi ludkami rozsypującymi się po dźgnięciu sztyletem, bowiem w znakomitej większości będą zbudowani z krwi i kości i stosownie do tego będziemy ich szlachtować - teraz dla Księcia liczy się tylko skuteczność. Co na początek? Może główka? Rączka? Nóżka? A może na pół? Chętnie, ale wzdłuż, czy w poprzek? Wedle autorów wszystko da się nieszczęśnikom w efektowny sposób odrąbać, a ciała rozsiekanych przeciwników nie znikną w rozbłysku światła, tylko pozostaną na ziemi, jako dowody naszego kunsztu w wywijaniu różnymi broniami. A właśnie, zniknie wprawdzie magiczny sztylet (ale nie umiejętności manipulowania czasem), za to dojdą nowe rodzaje oręża. W prawej dłoni standardowo znajdzie się miecz, ale w lewą będzie można złapać co tylko wrogowie upuszczą. Sztylety, maczugi, szable i miecze, a także toporki do rzucania. Umiejętności akrobatyczne nie opuszczą Prince'a. Do tego, co już znamy dojdzie np. możliwość zsuwania się na mieczu wbitym w materiał po flagach czy kotarach. Wygląd otoczenia również radykalnie się zmienił, koniec z pozytywnymi wibracjami – czas na zgniliznę, smród, mrok i ogólnie przytłaczający wystrój wnętrz. Wrogowie wyglądają stosownie do klimatu, na razie widzieliśmy piratów w maskach na twarzach, zawiniętych w czerwone turbany rozbójników oraz gigantycznego humanoida w ciężkiej zbroi i musimy przyznać, że wszyscy wyglądali groźnie i fachowo. Na więcej informacji przyjdzie nam jeszcze niestety poczekać, ale już teraz **PoP2** zapowiada się niesamowicie.

SPYRO A HERO'S TAIL

Powrót legend – w poprzednim miesiącu zapowiadaliśmy Crash: Twinsanity, a w tym do peletonu w wyścigu na szczyt platformerów dołącza Spyro. I choć nie stoi na z góry przegranej pozycji, to szanse na zwycięstwo ma średnie. Choć trzeba przyznać, że gra zapowiada się nieźle. Eurocom (m.in Sphinx and the Cursed Mummy) postanowił skierować ją do nieco starszego, dojrzalszego odbiorcy, co naszym zdanie w przypadku takiego bohatera, jakim jest Spyro mija się z celem – czego by nie wymyślić, fioletowy smoczek pozostanie fioletowym smoczkiem. Być może chodzi o przyciągnięcie przed telewizory graczy, którzy to jakiś czas temu bawili się świetnie przy jego przygodach, a teraz... Cóż, są o te pięć lat starsi.

Pomysł developera na sukces **Spyro: A Hero's Tail** wygląda następująco: większy, mroczniejszy świat, więcej ataków i umiejętności głównego bohatera oraz czterech pomocników, którymi w niektórych momentach gry pokierujemy.

A zacznie się to tak: zły smok o ksywce Red został wykluczony z rady starszych smoczej rasy i w ramach odwetu postanowił zawładnąć światem i przy okazji uczynić go nieco smutniejszym niż dotychczas. W tym celu porozrzucał po krainach klejnoty, które swą emanacją przemieniają szczęśliwe okolice w miejsca mroczne i smutne. Celem Spyro i spółki będzie oczywiście odnalezienie i zniszczenie wszystkich klejnotów. Dobra, czas na nowości – dodatkowy atak dla Spyro to skok na przeciwnika rogami do przodu, a także standardowe dla smoczej rasy zionięcia rozmaite. Będzie więc ogień, lód, elektryczność oraz nowinka – woda (wymiotowanie wodą... bleee) oraz nowy ruch pozwalający złapać się krawędzi np. jakiejś platformy w zręcznościowych sekcjach gry. W miarę ciekawie zapowiadają się postacie pomocników – gepard Hunter potrafi wysoko skakać, walczyć za pomocą seryjek ciosów oraz strzelać z łuku strzałami zwykłymi i ognistymi. Sgt. Byrd to ciężki ptak szturmowy uzbrojony w rakiety oraz bomby, przydatny w misjach powietrznych, które znajdą się oczywiście w grze. Stary znajomy Sparx, czyli pan ważka przyda się w powietrznych wyścigach, a kret Blinky jest uzbrojony w wyrzutnię rakiet i potrafi schować się pod własnym hełmem w chwilach zagrożenia. Te nowe postacie mają najwyraźniej ożywić przygody Spyro i przybliżyć je do przygód Ratcheta lub Jaka, którzy ostatnio sporo strzelają. Zobaczymy, co z tego wyniknie.

- Developer: Universal Int.
- Wydawca: Universal
- Platforma: PS2, Xbox, GCN
- Termin: jesień 2004

newsflash

■ Sto baniek!

PlayStation jest już na rynku niemal dekadę, ale czas na otwarcie szampanów przyszedł nieco wcześniej - pod koniec maja Sony ogłosiło, że PlayStation rozeszło się w ponad stu milionach sztuk na całym świecie. Liczbowo robi to jeszcze większe wrażenie – 100 000 000! Konsola, na którą ukazało się przeszło 7 300 gier sprzedawała się następująco w poszczególnych regionach świata:

Ameryka Płn.: 39,670,000 (premiera: 9 września 1995)

Europa: 39,610,000 (premiera: 29 września 1995)

Japonia: 20,720,000 (premiera: 3 grudnia 1994)

SCEI ogłosiło również, że PS one rozeszło się w 3 310 000 sztuk w samym tylko roku 2003, a gier na tę konsolę sprzedano w tym czasie 32 miliony. Gdy zsumować sprzedaż PlayStation (wraz z PS one oczywiście) i PlayStation 2 oraz gier to wychodzi, że Sony sprzedało już 170 milionów konsol i półtora miliarda gier! Mój Boże, a to dopiero dziesięć lat...

■ Koniec Segi?

Firmy Sega i Sammy ogłosiły, że w październiku tego roku dojdzie do stworzenia nowego konsorcjum pod nazwą Sega Sammy Holdings. Tym samym SSH stanie się jedną z największych firm w Japonii z rocznym dochodem dochodzącym do 501 miliardów jenów. Sammy jest obecnie w posiadaniu 25 procent akcji Segi, ale umowa pozwala na przejęcie przez specjalistów od pachinko pozostałych akcji niebieskich za 165 miliardów jenów. Od razu widać, kto tu jest silniejszy... Na dokładkę Sega ogłosiła, że wszystkie siedem studiów developerskich, czyli: Sega WOW, Sega-AM2, Hitmaker, Sonic Team, Smilebit, Amusement Vision oraz Digitalrex zostanie już czerwcu włączonych z powrotem do Segi. Co to dla nas, graczy oznacza? Nie wiadomo do końca, ale wydaje się, że Sega jaką dotychczas znaliśmy właśnie przestaje istnieć – pełna kontrola dziadów od pachinko nie wyjdzie jej raczej na dobre, a kolektywizacja to nie jest najlepszy sposób na rozwój. Przewidujemy masowe odejścia najważniejszych członków wymienionych powyżej zespołów i być może redukcję etatów. Przykre to jak cholera i oby nasze czarnowidztwo się nie sprawdziło.

■ Up, up the way web!

Wprawdzie na ekrany kin jeszcze nie weszła druga część przygód Spidermana, a Activision dopiero w tym miesiącu wyda Spider-Man 2, to już wiadomo, że wkrótce rozpoczną się prace nad grą opartą na trzeciej części filmu, który nawiasem mówiąc nawet nie został zapowiedziany przez filmowców. Tytuł to oczywiście Spider-Man 3, wydawcą nadal będzie Activision. Hehe, wydawcy gier wyprzedzają Hollywood.

■ GTA The Movie!

Producent Michael DeLuca (m.in. *Blade*, *Blade 2*) chciałby zakupić od Take-Two Interactive prawa do nakręcenia filmu na podstawie serii GTA. Czekamy na dalszy ozwój wypadków.

DZISIAJ ZAMAWIASZ, JUTRO OTRZYMUJESZ !!!

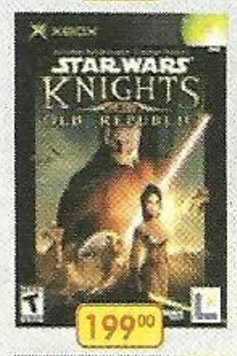
RENOMA
FIRMA WYSYŁKOWA
05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

WYPRZEDAŻ

GTA DOUBLE PACK 189,-	PS2
GTA VICE CITY 139,-	PS2
GRAN TURISMO 3 79,-	PS2
SPLINTER CELL 119,-	XBOX
TOMB RAIDER 129,-	PS2
THE SIMS BUSTIN OUT 169,-	PS2
TONY HAWK'S UNDERGROUD 169,-	GAMECUBE
PRO EVOLUTION SOCCER 2 129,-	PS2
PROJECT GOTHAM 2 169,-	XBOX
SOUL CALIBUR 2 179,-	PS2
DESTRUCTION DERBY 169,-	PS2
NEED FOR SPEED UNDERGRUND 149,-	PS2
NBA 2K4 189,-	PS2

189,00

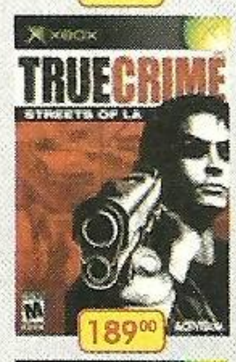
189,00



199,00

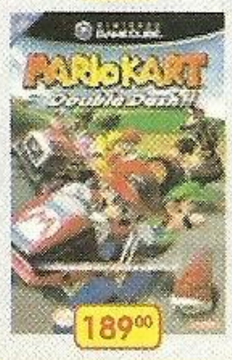
189,00

189,00



189,00

189,00



189,00

X-BOX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	949,-	od 599,-
KARTA PAMIECI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	199,-	139,-
AMPED	149,-	119,-
AMPED 2	199,-	149,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLOOD WAKE	199,-	129,-
CHASSE	199,-	139,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	139,-
COLIN 4	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 3	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	149,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	149,-
DESERT STORM	189,-	149,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FIFA 2004	189,-	149,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
HALO	199,-	119,-
HITMAN 2	199,-	129,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
KELLY SLATERS PRO SURFER	199,-	139,-
LORD OF THE RINGS return of the king	189,-	149,-
MAFIA	189,-	149,-
MATRIX	199,-	159,-
MAX PAYNE 2	199,-	129,-
MEDAL OF HONOR RISING	189,-	149,-
METAL GEAR SOLID 2	199,-	139,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	149,-	119,-
NBA 2K4	189,-	149,-
NEED FOR SPEED UNDER.	189,-	149,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	149,-	119,-
NHL 2K4	189,-	149,-
ONIMUSHA	199,-	119,-
OTOGI	199,-	159,-
PANZER DRAGON ORTA	199,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	129,-
PROJECT GOTHAM	199,-	129,-
PROJECT GOTHAM 2	199,-	149,-
RAINBOW SIX 3	189,-	149,-
RALLY SPORT CHALL.	199,-	109,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SILENT HILL	199,-	139,-
SOUL CALIBUR	189,-	149,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SSX 3	189,-	149,-
STAR WARS OLD REPUBLIC	189,-	149,-
TAO FENG	199,-	159,-
THE SIMPSONS	199,-	129,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY 3	199,-	119,-
TOP SPIN	189,-	149,-
TRUE CRIME	189,-	149,-
TUROK	199,-	129,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	599,-	od 349,-
KARTA PAMIECI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	199,-	149,-
1080 SNOWBORDING	189,-	149,-
BATMAN	199,-	119,-
BLOODY ROAR	199,-	149,-
CRAZY TAXI	199,-	149,-
DRIVEN	199,-	119,-
ETERNAL DARKNES	199,-	149,-
EXTREM G3	199,-	149,-
F ZERO X	189,-	149,-
F1 2002	199,-	119,-
FIFA 2002	199,-	149,-
ISS 2	199,-	149,-
LUIGI S MANSION	199,-	119,-
MARIO	199,-	149,-
MARIO PARTY 4	199,-	149,-
MARIO PARTY 5	189,-	149,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
METROID	199,-	149,-
MICKY MOUSE	199,-	149,-
MX RIDER	199,-	149,-

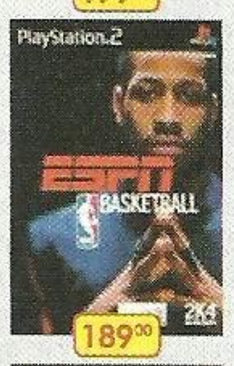
189,00

185,00

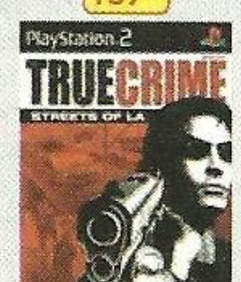
189,00

199,00

179,00



189,00



189,00

179,00

G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
NBA CURTSIDE 2002	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-
NHL 2003	199,-	149,-
PIKMIN	199,-	149,-
RAYMAN 3	199,-	119,-
RED CARD SOCCER	199,-	149,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SONIC 2	199,-	149,-
SPIDER MAN	199,-	149,-
SPY HUNTER	199,-	149,-
SPYRO	199,-	149,-
SSX TRICKY	199,-	149,-
STAR FOX	199,-	149,-
STAR WARS	199,-	149,-
SUPER MARIO SUNHINE	199,-	149,-
SUPER MONKEY BALL	199,-	149,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	149,-
TARZAN	199,-	149,-
TUROK	199,-	149,-
UNIVERSAL STUDIOS	199,-	119,-
WAWE RACER	199,-	119,-
ZELDA	199,-	---
INNE	tel.	tel.

PS 2

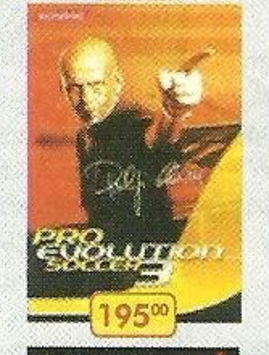
	NOWE	UŻYW.
PS2	899,-	od 599,-
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI SONY	129,-	99,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt	179,-	
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	199,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	149,-
ARMORED CORE 2	199,-	79,-
BALDURS GATE 2	199,-	149,-
BEYOND GOOD AND EVIL	199,-	149,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLOODY ROAR 3	109,-	99,-
BLOODY ROAR 4	199,-	149,-
BOND 007	185,-	149,-
BOUNCER	199,-	89,-
BURNOUT 2	149,-	119,-
CASTEVANIA	195,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	149,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 3	199,-	129,-
COLIN 4	189,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CRASH NITRO	189,-	149,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DESERT STORM	149,-	99,-
DESERT STORM 2	195,-	149,-
DESTRUCTION DERBY	169,-	129,-
DEVIL MAY CRY	79,-	69,-
DEVIL MAY CRY 2	149,-	99,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	149,-
DRAGON BALL Z 2	18,-	149,-
DRAKAN	199,-	119,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-
EYE TOY	189,-	149,-
EYE TOY GROVE	189,-	149,-
FIFA 2004	199,-	159,-
FINAL FANTASY X	119,-	99,-
FINAL FANTASY X2	189,-	149,-
FIND THE NEMO	189,-	149,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
FREEKSTYLE	199,-	149,-
GATEWAY	79,-	69,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-
GRAN TURISMO CONCEPT	79,-	69,-
GTA 3	99,-	89,-
GTA VICE CITY	139,-	119,-
HALF LIFE	149,-	99,-
HEAD HUNTER	199,-	99,-
HITMAN 2	119,-	99,-
ICO	199,-	99,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
JAK AND DEXTER 2	199,-	149,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
LEGASY OF KAIN DEFIANCE	199,-	149,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	139,-
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-
LOTR: RETURN OF THE KING	189,-	149,-
MAFIA	199,-	149,-
MANHUNT	199,-	149,-

199,00

195,00

195,00

199,00



189,00

195,00

189,00

199,00

PS 2

	NOWE	UŻYW.
MATRIX	195,-	159,-
MAX PAYNE 2	189,-	149,-
MAXIMO	109,-	99,-
MAXIMO 2	199,-	149,-
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	79,-	69,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	179,-	139,-
MIDNIGHT CLUB 2	199,-	159,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	199,-	159,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149-
MOTO GP 2	199,-	99,-
MOTO GP 3	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	99,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2004	199,-	159,-
NBA 2K4	199,-	149,-
NEED FOR SPEED UNDER.	149,-	139,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2004	199,-	159,-
NHL 2K4	199,-	149,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	149,-
PRINS OF PERSIA	189,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	119,-
PRIMAL	209,-	139,-
PROJECT ZERO	199,-	129,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2	139,-	109,-
PRO EVOLUTION SOCCER 3	199,-	159,-
QUAKE 3	109,-	89,-
RATCHET AND CLANK 2	199,-	149,-
RAYMAN 3	199,-	129,-
RAYMAN M	199,-	99,-
RAYMAN REV.	109,-	89,-
RED FACTION 2	149,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
SHINOBI	199,-	149,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	209,-	169,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	99,-
SOUL CALIBUR	189,-	149,-
SOUL REAVER 2	199,-	99,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SSX 2	149,-	89,-
SSX 3	195,-	149,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	129,-	99,-
STREET FIGHTER 3	199,-	99,-
STUNTMAN	199,-	129,-
SYPHON FILTER	199,-	149,-
TEKKEN 4	119,-	99,-
TEKKEN TAG T	109,-	89,-
TENCHU	199,-	159,-
THE HULK	189,-	149,-
THE SIMS BUSTIN OUT	189,-	139,-
THE THING	179,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	199,-	159,-
THIS IS FOOTBALL 2003	109,-	99,-
TIMESPLITTERS	109,-	99,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	149,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	119,-
TOMB RIDER	149,-	129,-
TONY HAWKS 4	149,-	109,-
TONY HOWKS UNDERGRUND	199,-	149,-
TRUE CRIME	179,-	139,-
TUROK EVOLUTION	149,-	119,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	99,-
UNREAL	199,-	99,-
V-RALLY 3	199,-	99,-
VIRTUA FIGHTER 4	149,-	89,-
VIRTUA FIGHTER 4 EVO	189,-	149,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WOLFENSTEIN	199,-	149,-
WRC 2	79,-	69,-
WRC 3	189,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS 2	199,-	149,-
INNE	tel.	tel.

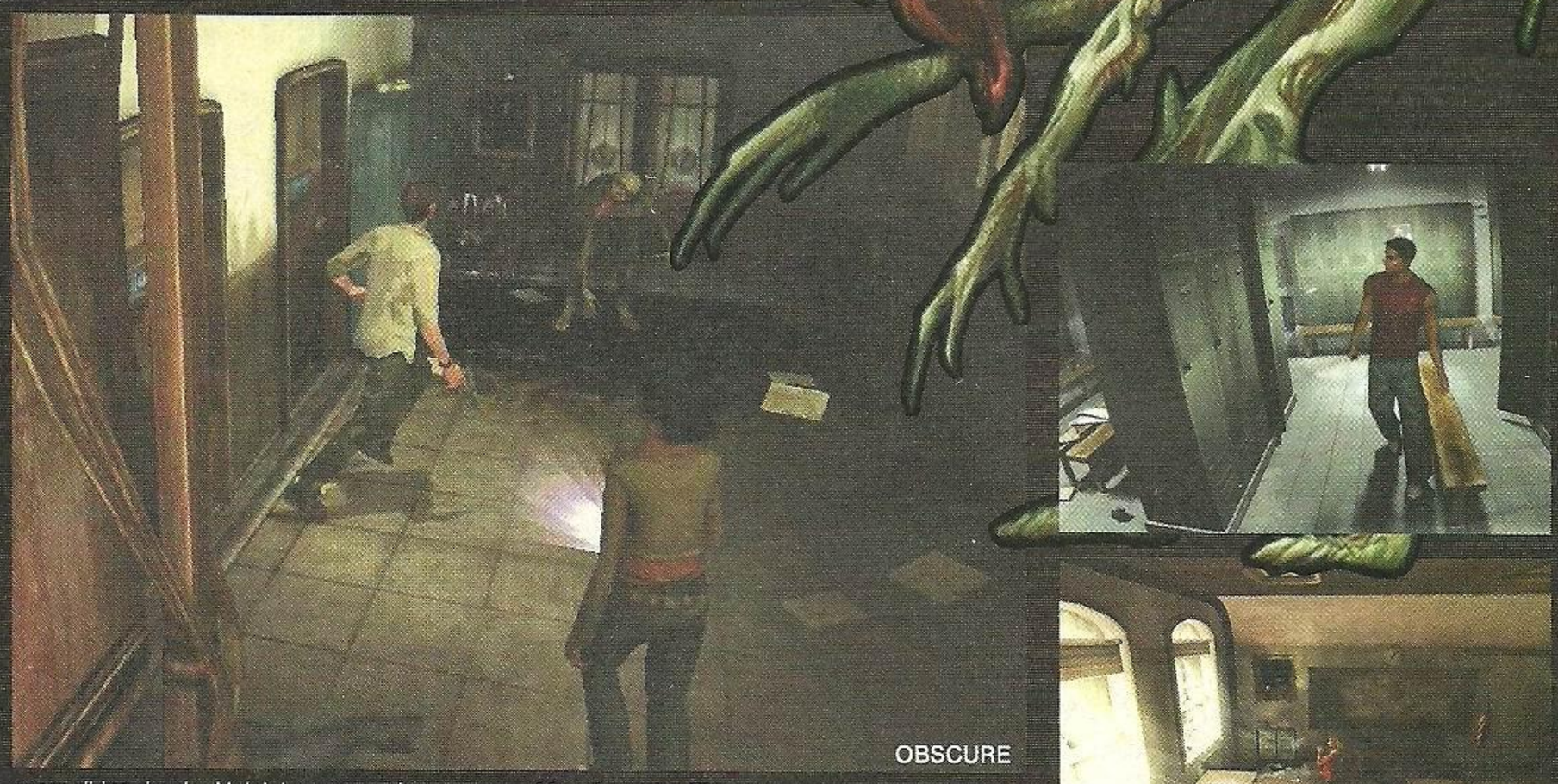
NOWOŚCI

CRASH NITRO	tel.
DRIVER 3	tel.
MAFIA	tel.
NEED FOR SPEED UNDER.	tel.
SIREN	tel.
SOCOM 2	tel.
SONIC HEROES	tel.
SYPHON FILTER	tel.

WYMIANA GIER · SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY · MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

NOWOŚCI ZE ŚWIATA GROZY

JEŚLI LUBICIE KLIMAT GROZY, SILENT HILLE I RESIDENTY JUŻ DAWNO SKOŃCZYLIŚCIE PO RAZ DZIESIĄTY Z ZAMKNIĘTYMI OCZAMI, A KAŻDĄ NAWET NAJMNIEJSZĄ INFORMACJĘ O NOWYCH HORRORopodobnych PROJEKTACH WITACIE Z OTWARTYMI RAMIONAMI... JEST SZANSA, ŻE PONIŻSZY TEKST PRZECZYTACIE JEDNYM TCHEM.



Na pierwszy ogień idzie **Michigan** na PlayStation 2. Grę tworzy Grasshopper Manufacture kierowane pana Kouichi Sudę, a współodpowiedzialne również za Killer 7. Akcja toczy się w otulonym tajemniczą mgłą Chicago, gdzie w niewyjaśnionych okolicznościach zaczynają ginąć ludzie. Gubernator zarządza ewakuację miasta, a gracz wciela się w postać nieustraszonego kamerzysty starającego się rozwiązać zagadkę tajemniczych zgonów. Wspomoże go jedna z trzech prezenterek żądnej gorącego materiału stacji telewizyjnej oraz operator dźwięku.

Wydarzenia obserwowane są okiem kamery, a zabawa polega nie tyle na ratowaniu mieszkańców przed grasującymi zombiakami (tak, one tu są!), co nagraniu przerażających, pełnych krwi i cierpienia scen do spółki z wykonaniem kilku zadań zanim skończy się taśma. Kompanem gracza jest ciągły dylemat: czy pomóc człowiekowi rozszarpywanemu przez nieumartego, czy może lepiej to nakręcić i zdobyć doskonały materiał, za który przewidziana jest jakaś, nieznana póki co nagroda. Jako, że kamerzysta ma obie ręce zajęte podczas pracy, musi korzystać z pomocy wspomnianej wcześniej prezenterki. Wystarczy wskazać miejsce, by piękna dama rozpoczęła rozglądać się za użytecznym przedmiotem. Gra ukaże się w Japonii jeszcze tej wiosny, ale nie znamy daty premiery europejskiej. Bardzo chętnie położymy na niej łapki. Krwawy świat widziany oczami kamery kojarzy się z Manhuntem. Czy gra wywoła podobne kontrowersje?

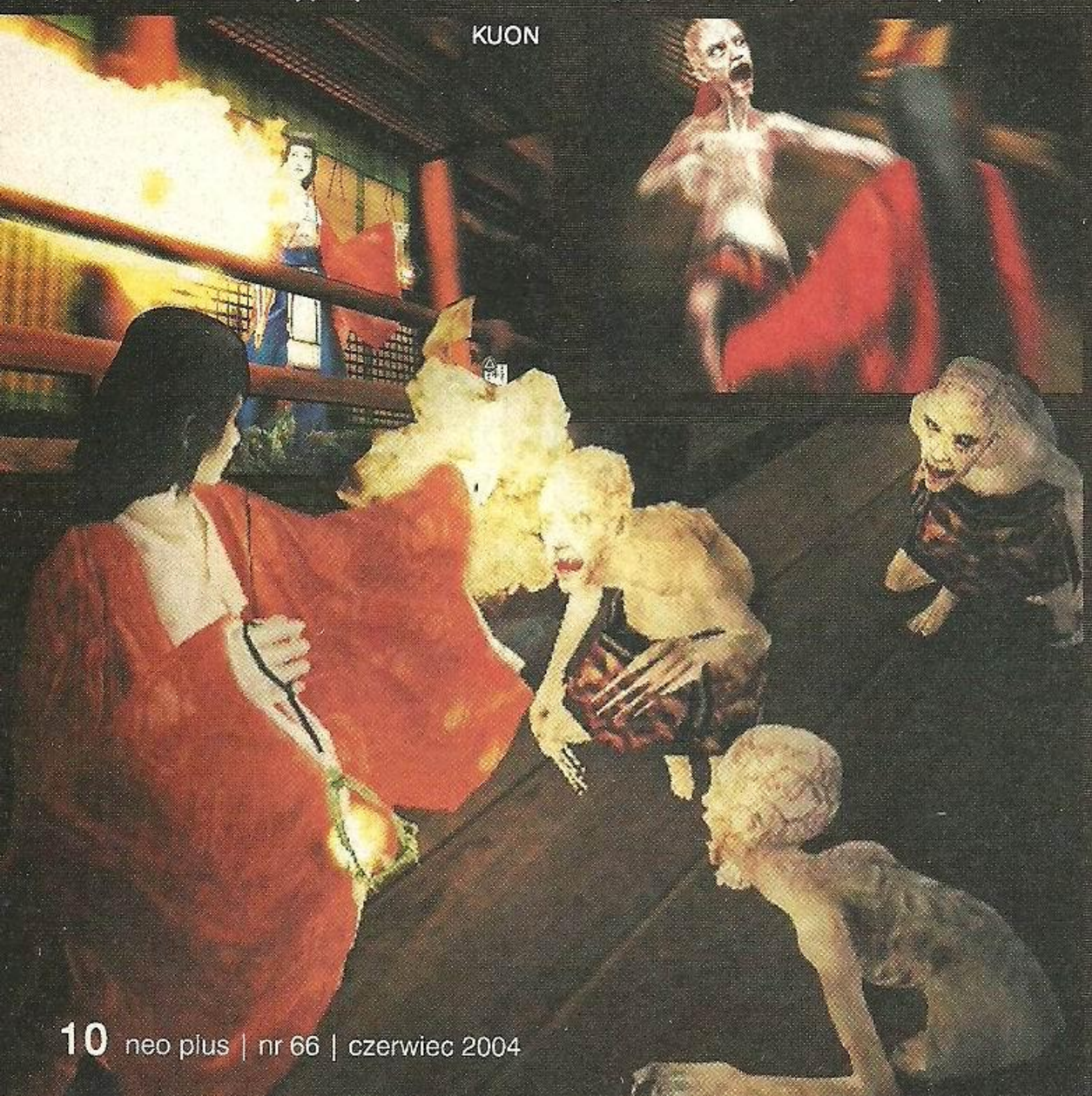
Zapowiedziane na Xboxa i PS2 **Obscure – Learn about Fear** francuskiego teamu Hydravision Entertainment proponuje bardziej klasyczne podejście do tematu konsolowych horrorów. Akcja toczy się na terenie campusu akademickiego, gdzie zaginął jeden ze studentów. Gracz wciela się w pięć postaci, między którymi w dowolnym momencie może się przełączać i rozpoczyna poszukiwania. Horror rozgrywający się w szkole kojarzyć się może z pierwszą częścią Silent Hill. Pełen trójwymiar, bez prerenderowanych teł, otoczenie mające zarówno zwykłą jak i demoniczną odmianę oraz latarka będąca najczęściej jedynym źródłem światła jednoznacznie wskazują skąd Francuzi

OBSCURE

czerpali inspirację. Najciekawszym elementem gry jest współpraca z resztą ekipy sterowaną w singlu przez konsolę, zupełnie jak w Resident Evil Outbreak. Jeszcze lepsze jest to, że można zaprosić kogoś do pada i przemierzać we dwójkę korytarze nie do końca opuszczonej szkoły. Póki co, nie przewidziana jest opcja gry dla większej ilości osób. Fabuła opowiada o chorych eksperymentach przeprowadzanych przez nauczycieli na swoich podopiecznych, a na drodze graczy stają przedziwne potwory, nierzadko zajmujące ćwierć ekranu, a bojące się światła. Kłania się Alone in the Dark 4. Premiera spodziewana jest w okolicach września.

Francuzi to nie jedyni europejczycy w tym małym zestawieniu. **Campfire: Become Your Nightmare** zmierzające na PS2 i Xboxa tworzy szwedzka firma Daydream Software. Tym, co wyróżnia tę pozycję z oceanu survival horrorów jest to, że bohaterów wybiera się z grona czwórki psychopatycznych zabójców i poluje na niewinnych ludzi. Gracze mają do dyspozycji maczety, topory, piły mechaniczne czy coś bardziej humanitarnego, jak na przykład zwykły nóż. Jak to jest wcielić się w postać

KUON

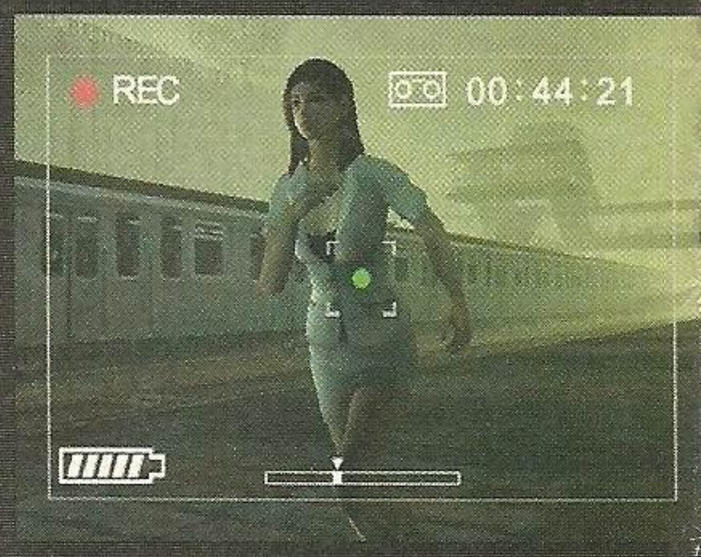


Manniego the Clowna przekonamy się gdzieś w tym roku.

Kuon to nowa pozycja From Software na konsolę Sony. Tytuł w dość luźnym tłumaczeniu to „dziewięć żalów" lub „dziewięć uraz". Akcja gry toczy się w pewnym nawiedzonym domu w Japonii gdzieś między rokiem 794, a 1185 czyli w tym samym czasie, co Otogi. Gracze mają do dyspozycji trzy grywalne postacie. Główną bohaterką jest piętnastoletnia dziewczyna, poszukująca ojca i siostry. Do pokonania zamieszkujących posiadłość dziwnych kreatur wykorzystuje magiczne przedmioty przypominające medaliony. Do tego dochodzi jeszcze walka wręcz. Klimat to główny atut tej pozycji. Przemykające tu i ówdzie tajemnicze cienie, śpiewające głosy czy pojawiające się nagle za plecami stwory mogą z łatwością doprowadzić nieprzygotowanych graczy do zawału. Nie brakuje również różnych pułapek oraz pokręconych zagadek. Gra już ukazała się w Japonii.

Oprócz **Kuona** From Sotware uraczyło mieszkańców Kraju Kwitnącej Wiśni horrorem **Nebula: Echo Night** (również PS2) rozgrywającym się na stacji kosmicznej. Wybranka głównego bohatera znika w niewyjaśnionych (jak zwykle) okolicznościach podczas jednej z misji badawczych. Nie mogąc się pogodzić ze stratą ukochanej Richard wyrusza na poszukiwania narażając przy tym gracza na spotkanie z duchami. Widok ukazany z perspektywy pierwszej osoby, dużo eksploracji i rozwiązywania zagadek, unikanie spotkań ze złymi zjawami oraz pomoc w ukojeniu cierpienia tych dobrych. Tak w skrócie prezentuje się **Nebula**. Póki co, brak informacji na temat ewentualnej premiery w Europie.

Na koniec została najdziwniejsza pozycja, ale potraktujmy ją raczej jako ciekawostkę. **Hayari Gami** to gra bardzo japońska i raczej ma nikłe szanse trafić na Stary Kontynent, niemniej warto napisać o niej kilka zdań. Grę firmuje Nippon-Ichi Software, znane z La Pucelle i Disgaea. Bohaterem jest detektyw, który pewnego dnia otrzymuje przez internet list-łańcuszek zawierający dziwną treść. Autor twierdzi, że jest świadkiem morderstw dokonanych przez seryjnego zabójcę. Akcja nabiera tempa, gdy ginie dziecko w okolicznej szkole. Fabułą tytuł zahacza o okultyzm, a gracz może wybrać czy chce by bohater podchodził do sprawy racjonalnie czy bardziej otwarcie na nieprawdopodobne zdarzania. To, co wyróżnia tytuł z oceanu innych pozycji to fakt, że akcja ukazana jest na statycznych obrazkach. Gra określana jest mianem visual-novel, a polega na wyszukiwaniu śladów, wskazówek, które popchną rozgrywkę dalej. W lecie **Hayari Gami** ukaże się w Japonii. Pomysł jest bardzo ciekawy, ale i tak nie wierzymy, że ktoś kupiłby to w Polsce za dwie stówki. **[Mielu]**



ŚWIAT GIER

SERWIS | RATY | WYMIANA | REGENERACJA PŁYT

PS2 | PlayStation | GAME BOY ADVANCE | PC CD-DVD | NINTENDO GAMECUBE | XBOX | INNE

WWW.SWIAT-GIER.COM

NOWOŚCI

Xbox

od 59 zł

PlayStation 2

od 49 zł

GameCube

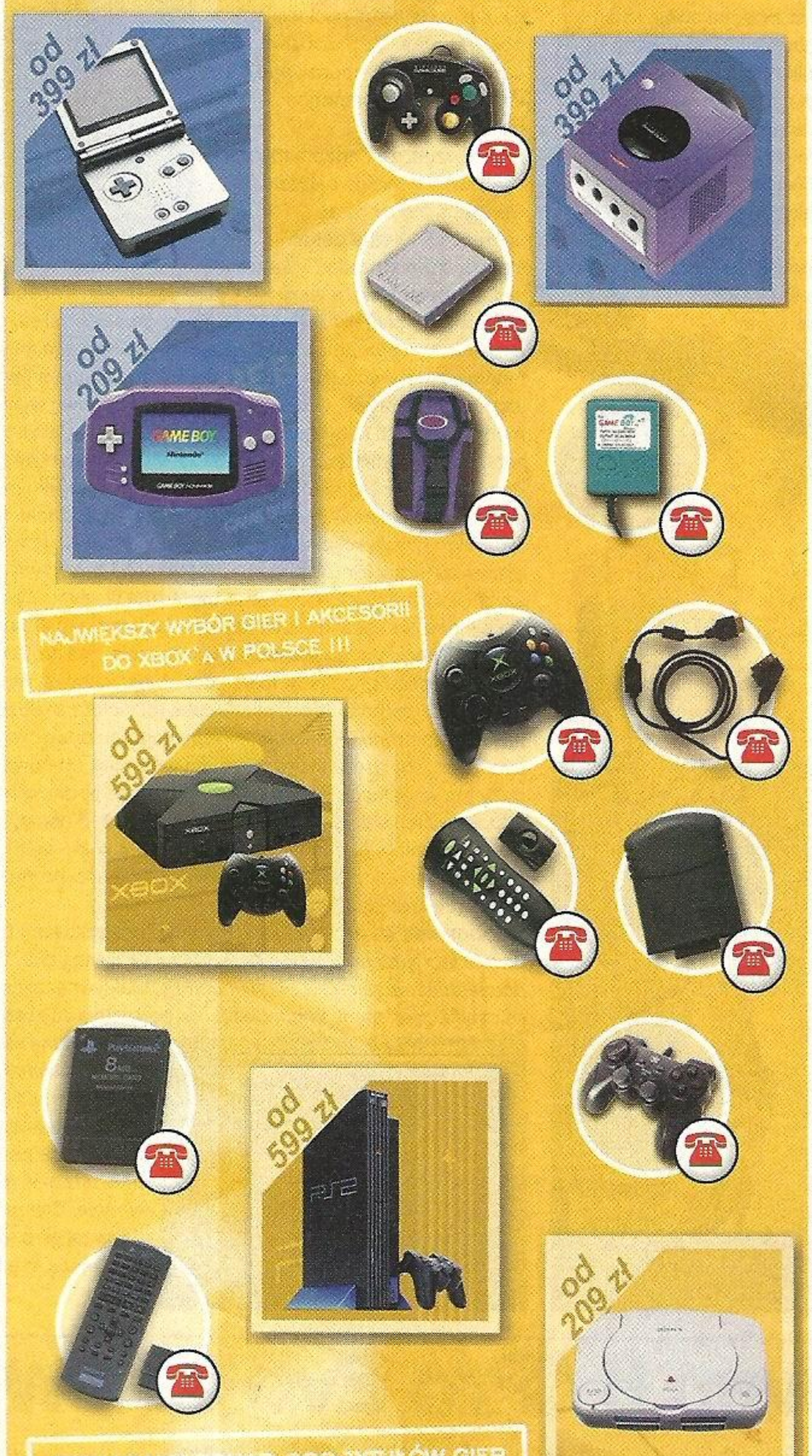
od 69 zł

GAME BOY ADVANCE

od 59 zł

ROK ZAŁOŻENIA 1995

KUPIŁEŚ JUŻ SOBIE PREZENT NA DZIEŃ DZIECKA ?

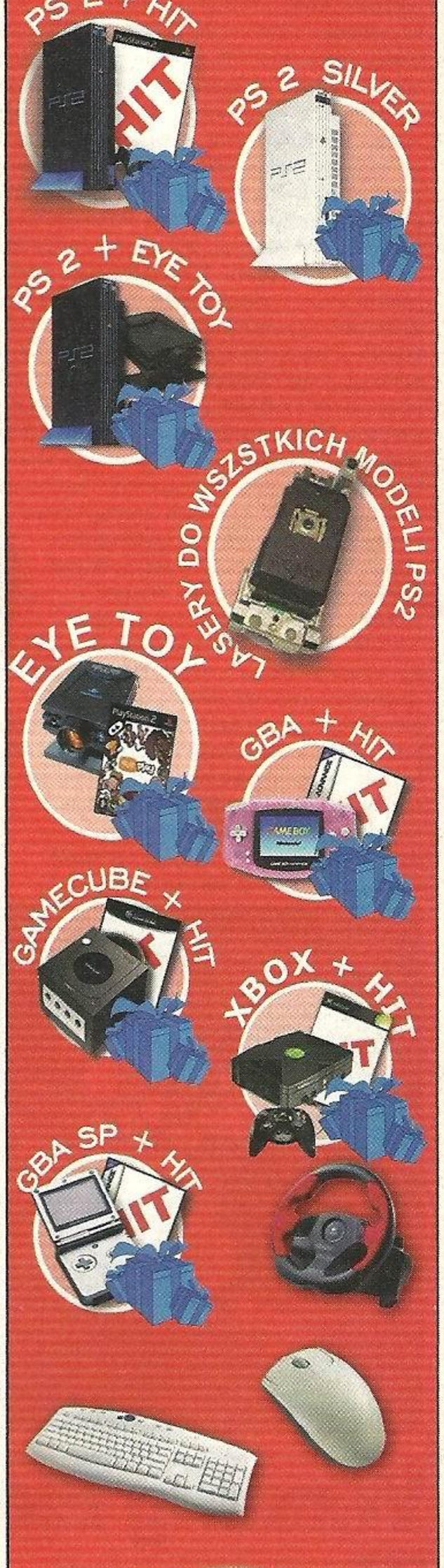


PC CD-DVD

od 15 zł

PROMOCJE

OFERTA TYLKO DLA PRAWDZIWYCH DZIECIAKÓW



UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
tel. (022) 814 27 66
czynne 10:00 - 19:00

UL. CHMIELNA 98
00-801 WARSZAWA
tel. (022) 620 91 92
czynne 10:00 - 19:00

tel. gsm 0501 707 919
tel. gsm 0501 196 694

CRIMSON TEARS

- Developer: Dream Factory
- Wydawca: Capcom
- Platforma: PS2
- Termin: jesień 2004

Po ładnym, ale niezbyt udanym mordobiciu The Bouncer Dream Factory łączy swe siły z takimi fachowcami jak Capcom (mistrzowie dwuwymiarowych, efektownych mordoklepek) i Spike (głównie japońskie wrestlingi), aby już niebawem zaatakować PlayStation 2 bardzo widowiskowym i grywalnym tytułem o nazwie **Crimson Tears**. Udało nam się zdobyć japońską wersję gry. Oto wrażenia.

Fabuła **Crimson Tears** rozegra się na ulicach Tokio w roku 2049. To właśnie wtedy w jednej z najpotężniejszych korporacji rządzących miastem (A.R.M.A.) nastąpi silna awaria, w wyniku której wszystkie eksperymenty genetyczne wypełzną na ulice kryjąc się w kanałach i podziemiach. Aby zachować twarz, potężna firma wyśle przeciwko zbiegłym tworom trzyosobowy oddział Mutie Maid składający się z Asuki (specjalistki od broni białej), Kaede (ekspertki od materiałów wybuchowych) i Tokio (silnego chłopaczka wyczyniającego cuda z bronią palną). Bohaterowie wyglądają na nastolatków, w rzeczywistości są jednak specjalnie wyhodowanymi maszynami służącymi do eliminacji zagrożenia. I warto o tym pamiętać podczas gry. Podczas zabawy kierować można poczynaniami tylko jednego z zawodników. W tym czasie pozostali grzecznie czekają na swoją kolej w pewnym magazynie, ale istnieje możliwość swobodnego przełączania się pomiędzy nimi. Kiedy już wybrałem swojego pupilka (Tokio), stanąłem przed kilkoma możliwościami. Tokio mógł wyjść z garażu, udać się na ulice miasta i porozmawiać z mieszkańcami. Mógł też za posiadane pieniądze kupić jakieś elementy uzbrojenia (pistolet, zbroja, środki chłodzące). Aby jednak popchnąć fabułę nieco do przodu, chłopaczek musiał przejść przez świecący portal i zanurzyć się w sieci kanałów celem wyeliminowania uciekinierów z A.R.M.A. I tak właśnie uczyniłem.

Crimson Tears to bardzo udane połączenie mordoklepki i elementów rozwijania postaci. Tym razem wyszło to Dream Factory o niebo lepiej niż przy okazji The Bouncer, gdzie akcji było zwyczajnie za mało, a przegadanych wstawek zbyt dużo. Wybrana przez gracza postać przemierzy kolejne poziomy (kanały, piwnice, podziemia, fabryki) niszcząc po drodze wrogich, genetycznych żołnierzy A.R.M.A., aby na końcu spróbować swych sił z podstępnym bossem. Kanały składają się z kilkunastu ogromnych, połączonych ze sobą pomieszczeń, pomiędzy którymi można swobodnie przechodzić. W większości z nich mój Tokio napotykał na opór w postaci kilku łatwych do rozpracowania pokrak. Każdy pokonany żołnierz i każda rozwalona skrzynia ze świecidełkami powodowały, że poziom mojego bohatera rósł, a on zyskiwał na sile i szybkości. Po kilkunastu godzinach zabawy Tokio nie był już tą samą postacią co na początku. Stał się prawdziwą maszyną w ciele japońskiego, trochę dziwnie ubranego nastolatka.

Niemal czuć, że Capcom maczał tutaj swoje genialne paluszki. Obojętne, którą postać wybierzecie, każda potrafi standardowo sprzedać kilka ciosów rękoma i nogami łącząc to w długą i widowiskową serię, a także użyć jakiegoś dewastującego specjala, który zgarnie kilku przeciwników naraz. Tokio, jako specjalista od broni na moje życzenie wyciągał spluwę i siał ołowiem we wskazanym kierunku. Asuki natomiast dobywała miecza i w śmiertelnym tańcu sprowadzała kolejne jednostki do parteru. Obtłukiwani oponenci hurtowo wypluwali z siebie monety, za które nabywałem dodatkowy osprzęt. Cała trójka potrafi zablokować nadlatujące ciosy, a także wykonywać błyskawiczne uniki. Pamiętamy jednak, że Mutie Maid to przede wszystkim maszyny, a te, przy bardziej skomplikowanych akcjach ulegają przegrzaniu. Kiedy symbolizujący wysoką temperaturę pasek dobije do końca, ekran pokrywa ładny, czerwony filtr (bloom), a postać biega i bije w tym czasie kilka razy szybciej. Przegrzanie jest bardzo użyteczne w walce, ale w tym czasie maleje energia naszego bohatera. Trzeba więc jakoś to przeczekać i nie przesilać pacjenta, bo padnie z wycieńczenia. Śmierć bohatera nie oznacza końca gry. Kiedy Tokio zdechł, natychmiast włączyła się misja ratunkowa, podczas której jako Asuka musiałem znaleźć nieczynnego towarzysza broni. Odnalezienie popsutego chłopaka zaowocowało powrotem do garażu i rozpoczęciem jego misji od nowa. Sama zabawa dużo ma wspólnego z japońskimi RPG. Poza podnoszeniem postaciom odpowiednich statystyk, należy chronić je przed negatywnymi statusami, takimi jak zatrucie, paraliż, czy osłabienie, a w sklepach poza bronią znajdą się również akcesoria wpływające na siłę, obronę i szybkość przegrzewania ekipy Mutie Maid.

Crimson Tears to śliczna gra. Starannie przygotowani bohaterowie otuleni ładnym cell-shadingiem zwyczajnie cieszą oko. Odwiedzane pomieszczenia są raczej proste i mało interaktywne, ale bronią się solidnymi teksturami. Wiedzcie też, że podziemia za każdym razem generowane są od nowa i nigdy nie natraficie dwa razy na ten sam labirynt. Naprawdę, aż miło tę grę sprawdzać w akcji, oglądać fajne anime pomiędzy misjami i brać udział w megajatce na ekranie. Cieszę się, że Capcom ma w tej grze swój udział i już wyczekuję angielskiej wersji.

Matt

Winning Eleven 8 / Pro Evo 4 news!

Konami postanowiło uchylić rąbka tajemnicy ujawniając, co zostanie zawarte w najnowszej odsłonie serii Winning Eleven, a w konsekwencji tego w kolejnej części PESa. A jest z czego się cieszyć, bo liczba klubów została zwiększona do 138, w dodatku wszystkie teamy z lig hiszpańskiej, włoskiej, angielskiej, niemieckiej, holenderskiej i francuskiej będą miały oryginalne nazwy. Nie wiadomo jak z innymi licencjami (czyli stroje, nazwiska, stadiony), ale i tak KCET zalicza krok naprzód. Kluby i reprezentacje dają łączną liczbę ponad dwustu składów do wyboru.

A teraz sensacja – w końcu zobaczymy sędziów biegających po boisku! A po wślizgu, czy upadku piłkarzom ubrudzą się spodenki i koszulki. Będzie można edytować nazwy rozgrywek (być może zamiast Master League będzie można sobie wpisać Champions League). Master League po raz kolejny przejdzie drobne zmiany, co w efekcie ma dać lepszy system zatrudniania i zwalniania piłkarzy. Również system szkolenia piłkarzy w ML ma ulec zmianie, co spowoduje, że teoretycznie słabsza drużyna może wyrosnąć na potęgę. Oprócz tego zawodnicy będą się starzeć i prawdopodobnie z wiekiem tracić nieco na umiejętnościach, by wreszcie po długiej i owocnej karierze zawiesić buty na kołku. Menu pauzy ma być teraz przyjaźniejsze, ale nie za bardzo wiemy, co to może oznaczać. W przypadku samej rozgrywki Konami zapowiada kilka ciekawych rzeczy. Chyba najważniejszą z nich jest wybór jednego bądź dwóch zawodników do wykonania rzutu wolnego - można będzie na przykład rozkazać zawodnikowi, aby lekko szturchnął piłkę w odpowiednią stronę. Podobny patent był już obecny w produkcjach KCEO. Mają dojść nowe zwody i lepsza kontrola nad piłką i zawodnikami. Zmianom ma też ulec system wrzutek i podań na dobieg - podczas nich będziemy mieli większy wpływ na wybór zawodnika, do którego podanie ma być adresowane. Z ciekawostek KCET wymienia pełną licencję na japońską drużynę narodową seniorów oraz do lat 23. A wszystko to już 5 sierpnia w Japonii. Data wydania Pro Evolution Soccer 4 nie została jeszcze ujawniona, ale cicho mówi się o przełomie września i października.

imprezy

■ **Fani Nintendo - łączcie się!**

W dniach 26-28 czerwca tego roku odbędzie się na zamku w Dobczycach pod Krakowem **Drugi Ogólnopolski Zlot Fanów Nintendo**. Na imprezie odbędą się między innymi turnieje w następujące gry: Mario Kart Double Dash!!, Soul Calibur 2, F – Zero GX, Need for Speed Underground, FIFA 2004 oraz w dwie gry-niespodzianki. Oczywiście zmagania toczyć się będą wyłącznie na konsolach GameCube. Oprócz tego na uczestników czeka wiele innych atrakcji. Między innymi akcja Świata Nintendo i Electronic Arts pod hasłem „Game boy – cool for hot summer", a także pokazy najnowszych gier i konsol Nintendo oraz konkurs na najlepsze przebranie (za bohatera gier video oczywiście, szykujcie czerwone ogrodniczki i zielone kubraczki) i wiele innych atrakcji i niespodzianek.

Na uczestników zlotu będą czekały pod dworcem PKP w Krakowie specjalne autobusy, a koszt noclegu na campingu w pobliżu zamku wyniesie 14 złotych. Bardziej szczegółowe informacje na temat **Drugiego Ogólnopolskiego Zlotu Fanów Nintendo**, a także harmonogram imprezy znajdziecie na stronie [www.swiatnintendo.pl] oraz pod numerem telefonu (012) 292-29-99. Tam dokonacie również rezerwacji miejsc.

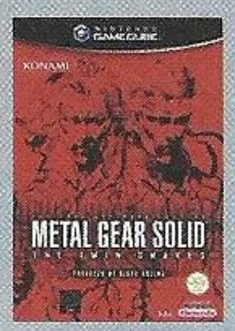
■ **Sony w Poznaniu**

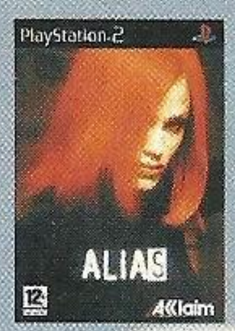
Co roku poznańskie centrum targów międzynarodowych gości w swoich progach imprezę związaną z branżą komputerowo-elektroniczną o nazwie Infosystem. W tym roku organizacja targów przypadła na dni 20-23 kwietnia, a oprócz ludzi związanych ściśle z samym przemysłem komputerowym coś dla siebie mogli znaleźć także zwyczajni gracze. W ramach „imprezy w imprezie" kilka firm zorganizowało Games Arena, czyli multiplatformowe zawody w grach video. No, może „multiplatformowe" to zbyt mocne słowo, jako że gro turniejów oraz pokazów promocyjnych przeznaczone było dla użytkowników PCetów. Ale i konsolarze znaleźli coś dla siebie dzięki Sony Poland. W sumie same targi wypadły dosyć mizernie, a większość stoisk dosłownie świeciła pustkami. Szczerze powiedziawszy to owe pustki przy innych stoiskach były po części właśnie „winą" Sony, które swoimi ofertami skutecznie wabiło większość zwiedzających do standów z peesdwójkami. Zainteresowani mogli obejrzeć najnowsze tytuły promowane przez Sony, takie jak chociażby GT4 Prologue, WRC3, Rise To Honor, This Is Football 2004, Forbidden Siren, czy też recenzowany w tym numerze SingStar. Największą atrakcją Sony, naturalnie zaraz za słodkimi hostessami, był właśnie wspomniany symulator karaoke, przy którym bawili się praktycznie wszyscy, bez względu na wiek, płeć czy umiejętności wokalne. Codziennie gracze mogli wygrać zestawy SingStara z dwoma mikrofonami, koszulki, gry oraz przeróżne gadżety związane z PS2 i najlepszymi grami przeznaczonymi na tę konsolę. Oby podobne inicjatywy ze strony Sony czy też innych organizatorów pojawiały się coraz częściej. Na koniec napomknę tylko, że Maciej Kmiotek z Sony zdradził mi, że Sony Poland w zakresie konsolowych imprez szykuje coś wyjątkowego dla polskich graczy. Ale o tym na razie szaaa. [Qoora]

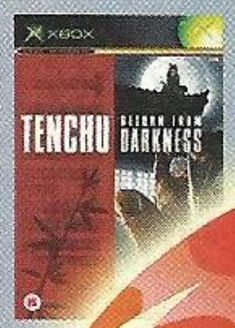
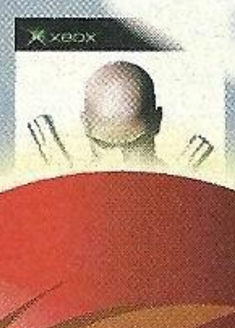
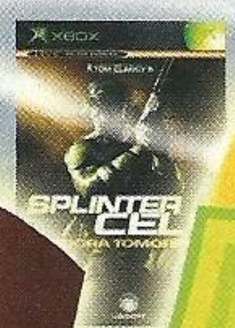
UL.KONDRATOWICZA 37 03-285 WARSZAWA

TEL.KOM.0503 624 692
TEL./FAX (022)676 99 93

czynne pon. pt. 11-19
sob. 10-14





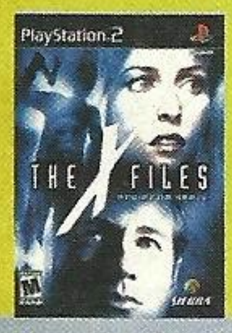
tURBO DOŁADOWANIE dla ZNUDZONYCH konsolo maNIAKÓW

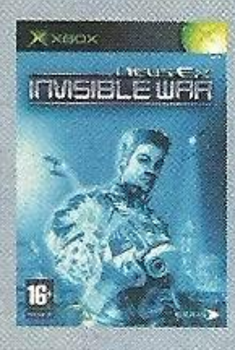
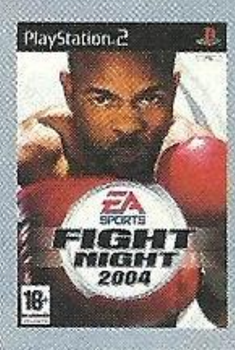
najniższe ceny (gry od 30 PLN)

najgorętsze nowości

wybór ponad 200 tytułów

najwyższa jakość usług



BEZWZGLĘDNIE WSZYSTKIE NOWOŚCI PS2 XBOX GCN OD 149 PLN DO 199 PLN

TYLKO U NAS FABRYCZNIE NOWA konsola 50004 849 PLN

GCN od 400 PLN

XBOX od 600 PLN

PS2 od 600 PLN

GBA od 200 PLN

PSONE od 250 PLN

regeneracja płyt CD

wysyłka dostawa 24h

KONSOLE
GRY
AKCESORIA
RATY
SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA
SERWIS

COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY
MAD GAMES

FRONT MISSION 4

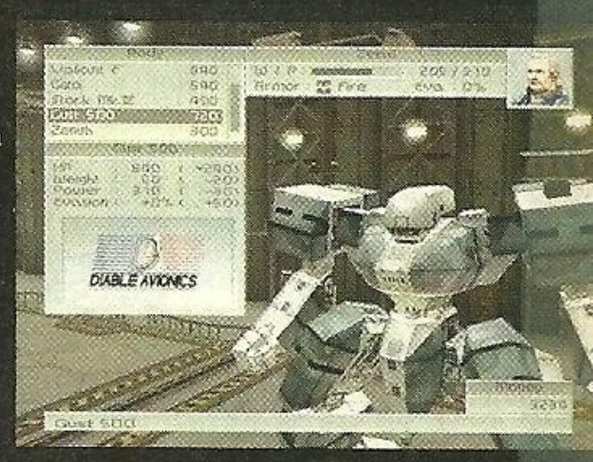
- Developer: Square
- Wydawca: Square Enix
- Platforma: PS2
- Termin:jesień (USA)

To przed Wami zajawka **Front Mission 4**, czyli kolejną część sagi Square, która dotychczas rzadko gościła poza granicami Japonii. W Europie ukazała się tylko część trzecia sagi, czyli oczywiście Front Mission 3 i miało to miejsce prawie cztery lata temu. W przypadku **Front Mission 4** nadal niestety nie wiadomo, czy gra ukaże się w Europie, póki co bowiem znana jest tylko data premiery w Stanach. Hmm. Square-Enix, mamy pytanie – czy słyszeliście o Zjednoczonej Europie? Jeżeli nie to czas najwyższy uzupełnić braki w geografii politycznej świata.

Najważniejszą sprawą we **Front Mission 4** są oczywiście wielkie kroczące machiny bojowe zwane dla odróżnienia od mechów, gearów, transformersów i innych podobnych robotów Wanzerami. Ot, kolejny przykład na fascynację Japończyków językiem naszych zachodnich sąsiadów. Wanzery w przeciwieństwie do innych tego typu maszyn zostały potraktowane bardzo poważnie – są to maszyny bojowe pełną gębą, odpowiednio pomalowane i wyglądające jak czołgi z okresu powiedzmy I i II wojny światowej, ale łażące na dwóch łapach. Broń, w jaką zostały wyposażone wygląda solidnie i nie są to żadne plazmowe pukawki, ale konkretne spluwy. Pomimo tego, że graficznie **Front Mission 4** wygląda poważnie, to zgodnie z konwencją głównymi bohaterami są bardzo młode, aczkolwiek niezwykle utalentowane osóbki. I wokół nich kręcić się będzie fabuła, umiejscowiona sześć lat po wydarzeniach opisanych w części trzeciej Front Mission. Oczywiście większość dialogów podana zostanie w formie wyskakujących okienek wypełnionych po brzegi tekstem, ale na szczęście usłyszymy też aktorów podkładających głos pod kluczowe dla fabuły postacie. Wanzery, jak na pojazdy z gatunku mechów przystało, poddamy wielu modyfikacjom, z których najważniejszą będzie zmiana uzbrojenia na skuteczniejsze. Oczywiście developerzy dostarczą nam szeroką gamę parametrów, które będzie można zmienić, więc spędzimy mnóstwo czasu grzebiąc w ustawieniach machin. Cała zaś gra obliczana jest na około 40 godzin, ale znając Square można do tego na luzie doliczyć jakieś drugie tyle potrzebne na zgłębienie tajników gry.

Front Mission 4 to turowy erpeg taktyczny – tu liczy się cierpliwość, dobra znajomość maszyn i ich uzbrojenia, dokładne planowanie posunięć i zgłębienie zasad rządzących potyczkami.

Same starcia będą wyglądały bardzo podobnie do tego, co mogliśmy oglądać choćby w Advance Wars na GameBoya, choć o wiele ładniej oczywiście. Na dużej, a jak na standardy taktycznych erpergów nawet bardzo dużej planszy rozstawione będą maszyny nasze oraz wroga. Pole walki podzielone zostanie na kwadraty, a zasięg maszyn i broni, w jakie zostaną wyposażone będzie oznaczony odpowiednio niebieskim i czerwonym kolorem. W FM4 znajdzie się możliwość celowania w poszczególne części Wanzerów przeciwnika – np. w nogi, lub ramiona, na których umiejscowione jest uzbrojenie. I tak odstrzelenie nóg spowoduje, że maszyna przestanie się poruszać, a uzbrojenia, że stanie się bezbronna – pierwsze rozwiązanie przyda się zapewne na szybkie maszyny przeciwnika, a drugie na te mocno uzbrojone. Fajna sprawa. Oczywiście grafika nie odgrywa w tego typu grach najważniejszej roli, ale miło nam poinformować, że **Front Mission 4** wydusi trochę ładnych wizualiów z PlayStation 2. Na szczególną uwagę zasługują animacje Wanzerów i wybuchy, które wyglądają naprawdę fachowo. A teraz pozostaje nam tylko cierpliwie czekać na Europejską premierę. W końcu cierpliwość powinna być cnotą każdego dobrego stratega... Grrr...



SEGA SUPERSTARS

- Developer: Sonic Team
- Wydawca: Sega
- Platforma: PS2
- Termin: jesień 2004

Jeżeli marzyliście o tym, żeby stanąć kiedyś twarzą w twarz do walki z Akirą z Virtua Fighera, Sega ma dla Was propozycję trudną do odrzucenia. **SEGA SuperStars** to nowa gra Yuji'ego Naki z Sonic Team wykorzystująca najpopularniejszy konsolowy gadżet zeszłego roku, czyli oczywiście EyeToy. Mała czarna kamerka już niedługo przyda się nie tylko do tańca, czy łachotania duszków, ale także do udowodnienia Akirze, że jego Stun Palm of Doom wcale nie jest takie mocne... Albo przekonania się, że jest. Szczególnie gdy przywalimy ręką w regał czy inny mebel podczas szaleńczych wygibasów przed ekranem telewizora i pod czujnym okiem kamerki.

Projekt wygląda następująco – bierzemy kilka najpopularniejszych gier lub bohaterów Segi i ładujemy ich hurtem do mini-gierek na EyeToya. I tak w zapowiadanej zabawce znajdzie się oczywiście Sonic the Hedgehog, ale również zombiaki z House of the Dead, Akira i pozostałe (prawdopodobnie) postacie z serii Virtua Fighter, pocieszne ludziki z Samba de Amigo oraz inni znani bohaterowie gier Segi, a także same gry w swych EyeToyowych odpowiednikach.

Bicie się z Akirą, okładanie zombiaków, zbieranie pierścieni i tańczenie przy meksykańskich rytmach Samba de Amigo może być naprawdę fajne, a Sonic Team zna się w końcu na rzeczy, bo rozrywkowych gier dostarczyli nam już całkiem sporo. W tym wypadku też sobie zapewne poradzą, a także podreperują budżet, bo gry na EyeToya to nadal rzadkość i gratka dla fanów tej kamerki. Przy okazji ogłoszenia romansu Niebieskich z EyeToyem Yuji Naka powiedział: „EyeToy jest zupełnie nową formą obcowania z grami i z tego powodu bardzo intersującą propozycją dla developera. Sądzę, że jest całe mnóstwo sposobów kreatywnego wykorzystania możliwości, jakie daje ta kamerka i przysporzenia tym samym graczom mnóstwa radości. To wspaniałe mieć możliwość dotarcia do szerszej publiczności dzięki EyeToyowi i jestem bardzo podekscytowany tym, że mogę pracować nad **SEGA SuperStars**." Jasna sprawa. No Yuji, postaraj się, bo trochę floty z pewnością się wam przyda...

PLAYBOY THE MANSION

W tej pozycji, zajmiemy się stworzeniem magazynu dla panów znanego na całym świecie jako Playboy. W tym celu wcielimy się w samego Hugha Hefnera, czyli założyciela pisma. Jeżeli pomysł wypali, w co nieco wątpimy (choć z drugiej strony spora porcja wirtualnej golizny może zapewnić grze powodzenie), to następnym krokiem powinny być gra z Penthouse w tytule, a potem już z górki – Cats, Wamp, Seksolatki...

W tworzenie takiego pisma i jego legendy wchodzić może bardzo wiele rzeczy – na przykład „lansowanie" modelek, co nie jest takim złym pomysłem... Obawiamy się jednak, że nic z tego, bo **Playboy: The Mansion** będzie strategią ekonomiczną w stylu Sims'ów, co może sprawić, że „najpiękniejsze" modelki będą maleńkimi zbitkami piskeli, które zamiast pieścić nasze... (chwila na marzenia)... uszy aksamitnymi głosikami będą popiskiwać coś cichutko w swoim wirtualnym języku.

W **Playboy: The Mansion** najważniejsze ma być budowanie pisma jako ikony pop-kulturowej i umacnianie tego wizerunku. Na przykład propagowanie tolerancji seksualnej (chwila na żarty natury homoerotycznej). Oprócz tego podstawą zabawy będą spotkania z rozmaitymi gwiazdami: aktorzy i aktorki, modelki, sportowcy rozmaici, politycy, muzycy, projektanci mody, wielcy biznesmeni itd, itp. Kontakty z nimi mają nam pomóc w zbudowaniu Plaboya, a także własnej luksusowej rezydencji na wzór właśnie The Mansion Hugha Hefnera. Jednak najważniejsze ma być prowadzenie życia prawdziwego playboya – dekadenckie przyjęcia w towarzystwie gwiazd, ekstrawaganckie imprezy nad basenem i cały ten blichtr zasuwania w jedwabnej pidżamie i atłasowych kapciach. Może być fajnie, ale raczej nie będzie.

BROTHERS IN ARMS

Wbrew temu, co niektórym może sugerować tytuł nie będzie to gra o zespole Dire Straits. Nie ma obawy – Marka Knopflera i spółki nie zobaczymy w kolejnej wersji SingStara. Na szczęście. W **Brother in Arms** nie zostaniemy samotnym bojownikiem o wolność i sprawiedliwość, ale dowódcą dwunastoosobowego oddziału z trzeciej drużyny, trzeciego plutonu, 502 pułku ze słynnej amerykańskiej 101 dywizji powietrznodesantowej (*Kompania braci* opisywała losy 506 pułku z tej samej dywizji). Podczas D-Day zostaniemy zrzuceni nad terenem wroga, ale nasz oddział zostanie rozproszony i dopiero z czasem uda się nam skompletować całą dwunastoosobową drużynę. To kompletowanie składu ma też inne powody niż wyłącznie fabularne – chodzi o to, żeby stopniowo uczyć się dowodzenia coraz większym oddziałem i skutecznie zarządzać swoimi ludźmi na polu walki. Jednak nawet gdy zbierzemy już całą ekipę, to i tak w każdej z dwudziestu jeden misji będziemy dowodzić tylko szóstką żołnierzy i to na dokładkę podzieloną na dwa zespoły – Supression i Assault. Pierwsza

ekipa to żołnierze, którzy mają za zadanie związać przeciwnika ogniem i przydusić do ziemi jednocześnie osłaniając zespół Assault, czyli szturmowy, który zajmie się obejściem pozycji wroga i zaatakowaniem go z flanki lub od tyłu.
Sterowanie oddziałami odbywać się będzie tak jak w taktycznych shooterach – wskazanie jakiegoś punktu w terenie i zatwierdzenie wyśle wojaków w wybrane miejsce, a zaznaczenie wroga spowoduje wymianę ognia. Jednak nasi podopieczni podobno nie będą cierpieć na niedorozwój umysłowy i wykonywanie zleconych im zadań przyjdzie im z łatwością. Na przykład nie będą lecieć na pałę od punktu A do B tylko wybiorą bezpieczniejszą drogę i będą korzystać z osłony terenu. A gdy napotkają wroga, odpowiedzą ogniem, będą się starali przegrupować i zając jak najlepsze pozycje. Podobno mają się także znać na rzucaniu granatami i wykorzystywaniu całego dostępnego arsenału. Choć do skorzystania ze stacjonarnego działka trzeba ich będzie zachęcać.
Do lepszego rozplanowania ataku na wrogie pozycje posłuży specjalna mapka, którą będzie można obejrzeć podczas pauzy.

Jednak komendy można będzie wydawać dopiero po ponownym rozpoczęciu zabawy. Wizualnie Brothers in Arms zapowiada się na prawdziwego killera, bo za jego produkcję wzięli się twórcy konwersji Halo na PC, czyli Gearbox Software. Żołnierze, mundury, broń i wszystkie elementy krajobrazu wyglądają jakby żywcem zostały przeniesione z czasów drugiej wojny światowej. Autorzy posunęli się nawet do tego, że podczas projektowania map wykorzystywali archiwalne zdjęcia wywiadu lotniczego USA. Szacunek.
BiA zapowiedziano na Xboxa i PlayStation 2, ale póki co możliwość zabawy w sieci potwierdzono tylko dla maszynki Billa G. Czterech graczy pobawi się zarówno poprzez Live! jak i poprzez System Link. Każdy z nich dowodził będzie sześcioma

ludźmi, więc w sumie na wirtualnym polu walki znajdzie się 24 żołnierzy, z czego połowa wcieli się oczywiście w niemiaszków. Ma być też split-screen dla dwóch graczy. O trybach multiplayer na PS2 nic na razie nie wiadomo. Szkoda, ale może coś się jeszcze zmieni. Więcej informacji wkrótce.

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!
CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI NISKA CENA 2003
ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl
od 649 PLN gry od 29,-
PlayStation 2
od 649 PLN gry od 29,-
Limited Edition
PlayStation
od 249 PLN gry od 29,-
GAME BOY
od 209 PLN
od 449 PLN gry od 29,-
Dreamcast
od 279 PLN gry od 29,-
NINTENDO GAMECUBE
od 499 PLN gry od 29,-
• SPRZEDAŻ KONSOL
UŻYWANE 30% TANIEJ
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY
NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII
01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl
zapraszamy PN-PT 11.00-19.00
BEZ SMS-ÓW
PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

SILENT HILL 4

KAŻDY DZIEŃ, KAŻDA GODZINA I KAŻDA MINUTA PRZYBLIŻAJĄ NAS DO TEGO DNIA.

Dnia, który dla wszystkich miłośników horrorów będzie jednym z najważniejszych w roku, a dla Konami wręcz najprawdziwszym Dniem Sądu Ostatecznego. O oczekiwaniach i nadziejach pokładanych w najnowszej odsłonie serii Silent Hill można by napisać wiele, ale jako że ostatnio na światło dzienne wyszło sporo nowych informacji o **The Room** zajmijmy się teraz tym, co już wiemy, a kwestie spekulacji i teorii zostawmy na inną okazję.

No właśnie, a co już wiemy? W sumie to całkiem sporo. Przede wszystkim pewne jest jedno. Rewolucji w sposobie prowadzenia rozgrywki nie będzie. Tryb fpp, który wzbudził tyleż niepokoju ile pytań, okazuje się tylko małym dodatkiem, który prawdopodobnie ma jedynie służyć urozmaiceniu zabawy, ale nie odegra tu jakiejś kluczowej roli. Już na samym początku horroru Townshenda widzimy otaczający nas świat z oczu bohatera. No, świat, to może zbyt wiele powiedziane, ponieważ pierwsze sceny **Silent Hill 4** zostały umiejscowione na dosyć ograniczonej przestrzeni, a mianowicie w tytułowym Pokoju. Widok FPP pozwala dokładnie zbadać najciemniejsze zakamarki mieszkania Henry'ego, a wszystkie przedmioty lub miejsca, w których można pokusić się o jakąś interakcję teraz są zaznaczone jasną poświatą. To rozwiązanie ma ułatwić graczom orientację w terenie i wykluczyć przegapienie jakiejś wskazówki istotnej dla rozwoju fabuły. Sam pokój ma być swego rodzaju hubem – „bazą wypadową", z której główny bohater będzie przenosił się do poszczególnych lokacji. Z jednej strony wyeliminuje to prawdopodobnie konieczność ciągłego biegania po oczyszczonych już z wrogów miejscówkach, ale z drugiej może sporo zabrać z klimatu tych samotnych wędrówek, bez których przecież SH nie byłby Silent Hillem. Gdy Henry opuści swoje lokum, kamera automatycznie ustawia się za jego plecami i możemy rozkoszować się tradycyjnym dla serii widokiem tpp i z tej właśnie perspektywy penetrować coraz to nowe miejsca. Kolejną ciekawostką jest ustawiana siła uderzeń przypisana klawiszowi R2. Szybkie naduszenie „erki" zaowocuje błyskawicznym, ale lekkim ciosem, który być może odepchnie, lecz na pewno nie powali przeciwnika. Z kolei, im dłużej nasz palec pozostanie na R2, tym potężniejsze, a co za tym idzie skuteczniejsze, okaże się uderzenie. Prawdziwi fani SH ostro narzekali na zbytnio rozszerzony arsenał w części trzeciej i wygląda na to, że już mogą przygotowywać podobną listę zażaleń dotyczącą „czwórki". Piła spalinowa, bejzbol, nóż, kij golfowy, kilof, rurka, a nawet butelka po winie i parę im podobnych przedmiotów to tylko niektóre z narzędzi mających pomóc Henry'emu w walce wręcz. Do tego doliczcie kilka rodzajów broni palnej, a okaże się, że w **SH4** znajdziecie nie mniej militariów niż w MGSie. Chociaż może wcale nie jest to taki zły pomysł biorąc pod uwagę fakt, że poszczególne przedmioty wykorzystywane podczas starć mają się zużywać i po jakimś czasie staną się bezużyteczne. Całkiem ciekawy pomysł i jeśli okaże się prawdziwy, to w pewnym momencie zamiast na nadmiar oręża możemy zacząć narzekać na jego brak.

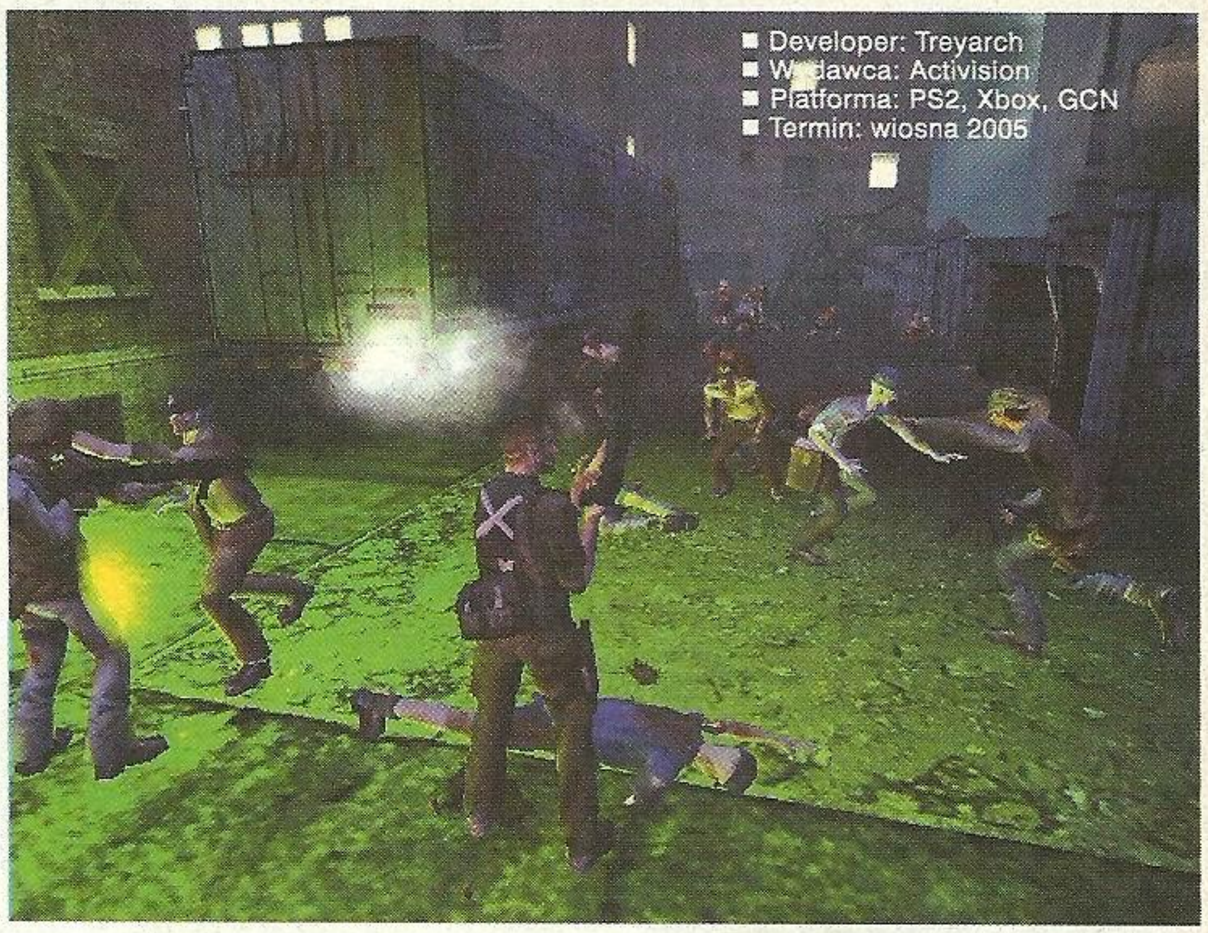
Fabuła i ogólnie pojęta przyjemność płynąca z grania to wciąż dwie, największe niewiadome, jeśli chodzi o **SH4**, ale zupełnie inaczej ma się sprawa z oprawą graficzną, którą osoby mające już kontakt z grywalną wersją **The Room** oceniają bardzo wysoko. W zasadzie, to mając w pamięci wcześniejsze osiągnięcia Team Silent na tym polu, a przed oczyma najnowsze screeny udostępnione przez producenta, nie ma się czemu dziwić. Genialne modele postaci oraz wyrafinowane tekstury doskonale dopasowane do każdego środowiska to numery popisowe chłopaków z Konami. I chociaż trudno w to uwierzyć, teraz grafika wygląda nawet odrobinę lepiej niż w SH3. A to, trzeba przyznać, nie lada osiągnięcie. Będąc przy grafice nie można zapomnieć o najsolidniejszym chyba fundamencie każdej odsłony Cichego Wzgórza, a mianowicie o muzyce. No cóż, nigdy nie uda się oddać słowami tego, co artysta pragnął nam przekazać za pośrednictwem dźwięków, toteż zamiast tracić cenne miejsce, od razu odsyłam Was do odpowiedniej stronki, gdzie można odsłuchać fragmentów OST - [**http://www.konamistyle.com/customfactory/sh4sp/**]. Ja powiem krótko – rewelacja.

No dobrze, to byłoby na tyle, jeśli chodzi o oficjalne informacje powszechnie udostępnione prasie przez Konami. Dociekliwi fani wertujący strony japońskich magazynów, tudzież dokładnie analizujący każdy obrazek z gry mogą jednak natrafić na jeszcze więcej ciekawych informacji. A oto jakie tłuste kąski udało nam się dla Was wyłowić.

Przede wszystkim wrogowie i ich oficjalne nazwy. Sympatyczne pieski zdobiące niektóre ze screenów zwą się Sniffer Dogs i atakują naszego bohatera chcąc wyssać z niego ostatnią kroplę krwi za pomocą zniekształconych i niezwykle długich języków. Co gorsza, podczas walki mogą chwycić w paszczę trzymaną przez Henry'ego broń, czyniąc go przez krótką chwilę całkowicie bezbronnym. Majaczące w korytarzach duchy to Victims (czyżby ofiary seryjnego zabójcy, o którym nieco dalej) i podobno niektórych z nich nie można zabić, a jedynym ratunkiem pozostaje ucieczka. Ci wrogowie mają to do siebie, że wystarczy, aby znaleźli się blisko Ciebie, a natychmiast zaczniesz tracić energię życiową – atak fizyczny w ich wypadku nie jest konieczny. W sumie w grze ma się znaleźć dziesięć rodzajów duchów. Wiadomo także, że nieco nadpsuci panowie wyłaniający się ze ścian noszą nazwę (tadaaa!!!) Wallmen. Ich główną cechą jest ogromna siła, a jedno uderzenie takiego Człowieka Ściany (hehe) od razu zwala Henry'ego z nóg. Jeśli chodzi o wrogów, to na razie wszystko. Bardziej od nowych kreatur zafrapowała nas jednak pewna postać widniejąca na jednym z obrazków. Chodzi o naszego dobrego znajomego z SH3, a mianowicie o Robbiego. A kim jest Robbie?? Ano Robbie to taki różowy, zbrukany krwią króliczek, którego można było kilkakrotnie spotkać w koszmarze Heather. Jak więc widać, oprócz genialnego filmiku pt. *Usagi* zrealizowanego przez samego pana Yamaokę. Robbie doczekał się też występu w kolejnej części serii. A jaka będzie jego rola tym razem? Zobaczymy. Na koniec słów parę o fabule **The Room**. Jak już wspomniałem, ta stanowi ciągle pilnie strzeżoną tajemnicę, ale chodzą słuchy, że tym razem historia będzie związana z losami pewnego seryjnego mordercy. Zaraz, chwila, przecież jeszcze jakiś czas temu, zapowiadaliśmy, że w „czwóreczce" nie obejdzie się bez nawiązań do SH2, a teraz zamiast Jamesa czy Marii piszemy coś o seryjnym mordercy? No tak, ale nie zapominajmy, że niejaki Walter Sullivan – seryjny morderca znany z jednej z notatek porzuconych w tajemniczym miasteczku został w SH2 wspomniany. Dowodów na powiązanie tego pana z **SH4** jest kilka, ale o tym na razie sza. Czas pokaże.

A tego czasu do premiery wcale nie zostało już tak wiele. Japońska premiera została zapowiedziana na czerwiec, natomiast Europejczycy będą mogli się rozkoszować odorem zepsucia i rozkładu już w okolicach października. Najdłużej na **SH4** poczekają sobie Jankesi, bo aż do grudnia. Czekamy i trzymamy kciuki!

Dead Rush

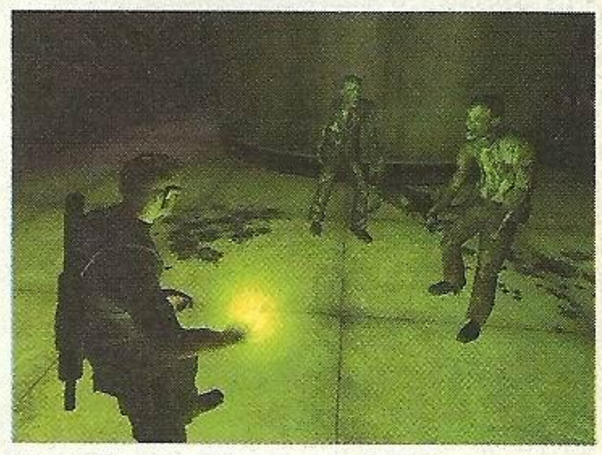


- Developer: Treyarch
- Wydawca: Activision
- Platforma: PS2, Xbox, GCN
- Termin: wiosna 2005

Survival horrorów mamy już sporo, ale takiego jeszcze nie było – Activision przygotowuje horror na kółkach! Dziwnie brzmi? Już spieszymy z wyjaśnieniami. **Dead Rush** to na pierwszy rzut oka standardowy przedstawiciel survival horrorów. Zawiera wszelkie standardowe dla gatunku elementy – jest zniszczone przez trzęsienie ziemi miasto z rojącymi się po ulicach i domach zombiakami (zwanymi tu gaunts) oraz samotny na początku bohater, który cierpi na dość częstą u bohaterów gier przypadłość, znaną jako amnezja. Wie tylko tyle, że musi się przedostać na drugi koniec miasta, a raczej metropolii, bo Southport jest całkiem sporym kawałkiem zurbanizowanego terenu. Aha, nasz zuch ma na sobie coś na kształt munduru i fachowo posługuje się bronią, co zdradza jego militarne korzenie. Pokonanie tej drogi na piechotę wchodziłoby wprawdzie w grę, ale nie w towarzystwie dziesiątek, czy nawet setek gauntsów poszukujących czegoś ciepłego i krwistego do jedzenia. W tym momencie trzeba spojrzeć w kierunku zdobyczy motoryzacji i spróbować odpalić jeden z wielu stojących na ulicach

samochodów. Rodzajów bryk będzie całkiem sporo – od sportowych do terenowych, ale tak naprawdę najważniejszą sprawą jest awaryjność i ilość wachy w baku (wiadomo, kryzys paliwowy). W końcu nikt nie chciałby przeżyć sytuacji normalnej dla bohaterów większości horrorów klasy B czyli: samochód nie chce zapalić albo w kluczowym momencie gaśnie z braku benzyny. A z takimi problemami przyjdzie się w **Dead Rush** nam właśnie borykać i aż dziw bierze, że jeszcze nikt tego pomysłu dotychczas nie eksploatował. Ach, no i oczywiście zombiaki i wielkie potwory zwane leaperami (wyglądają jak mocno przerośnięte i obleśnie zmutowane psy) będą potrafiły samochód zniszczyć – np. oderwać drzwi lub dach, by dobrać się do świeżego ciałka. A że w **Dead Rush** grupki przeciwników liczą zazwyczaj minimum pięć sztuk to łatwo z takiej opresji nie wyjdziemy. Z pomocą w takich sytuacjach przyjdzie nam oczywiście broń wszelkiego rodzaju. Od noży poczynając, przez pistolety, flary, karabiny, pistolety maszynowe, a na piłach łańcuchowych i miotaczach płomieni kończąc.

Jednak nie wszystkie misje będą od nas wymagały jeżdżenia po mieście, sporo kilometrów zrobimy też na własnych nogach i to zarówno po ulicach Southport, jak i po wnętrzach domów. W takich misjach **Dead Rush** zmieni się w normalny survial horror, choć developerzy pragną by akcja zawsze była szybka i intensywna, a uczucie osaczenia nieustanne, dlatego potwory nie będą przykute do jednej miejscówki i zamiast tego będą kręcić się po całej okolicy w poszukiwaniu jedzonka. A jak zabraknie im mięsa ludzkiego, to zajmą się sobą. Oprócz gauntsów na ulicach miasta spotkamy też ocalałych ludzi oraz pomocników (jeden z nich, o imieniu Cass zostanie z Jakiem na stałe i będzie mu pomagał). Cass przyda się przy naprawianiu mechaniki uszkodzonych samochodów, a Jake będzie zajmował się blacharką i dodawaniem nowych, przydatnych części. Np. wzmocnionego zderzaka, co by łatwiej zombiaki rozjeżdżać.



Dead Rush jest jeszcze w dość wczesnym stadium produkcji, ale zapowiada się całkiem fachowo i świeżo. Inspiracja klasycznymi horrorami jest tu widoczna, a hasło gry „żadne miejsce nie jest bezpieczne, tylko bezpieczniejsze" brzmi zachęcająco. Czekamy na dalsze informacje.

wp.pl

przejdź na właściwą
stronę mocy

IMPERIUM GIER
www.gry.wp.pl

Shellshock
Nam '67

Jak to możliwe, że do tej pory na konsolach nie gościliśmy fachowej gry o wojnie w Wietnamie? Guerilla Games, autorzy Killzone taką grę dostarczą.

txt: Gulash

Szczerze mówiąc nie mogę sobie przypomnieć żadnej gry na konsole obecnej generacji opisującej największy po II wojnie światowej konflikt zbrojny Ameryki. Moje zainteresowanie zostało podsycone przez autorów odpowiednią dawką screenshotów i wypowiedziami na temat „prawdziwego oddania okropieństw wojny". Lubię filmy o Wietnamie. Lubię gry wojenne. Beta **Shellshocka** ląduje w konsoli.

PLATOON

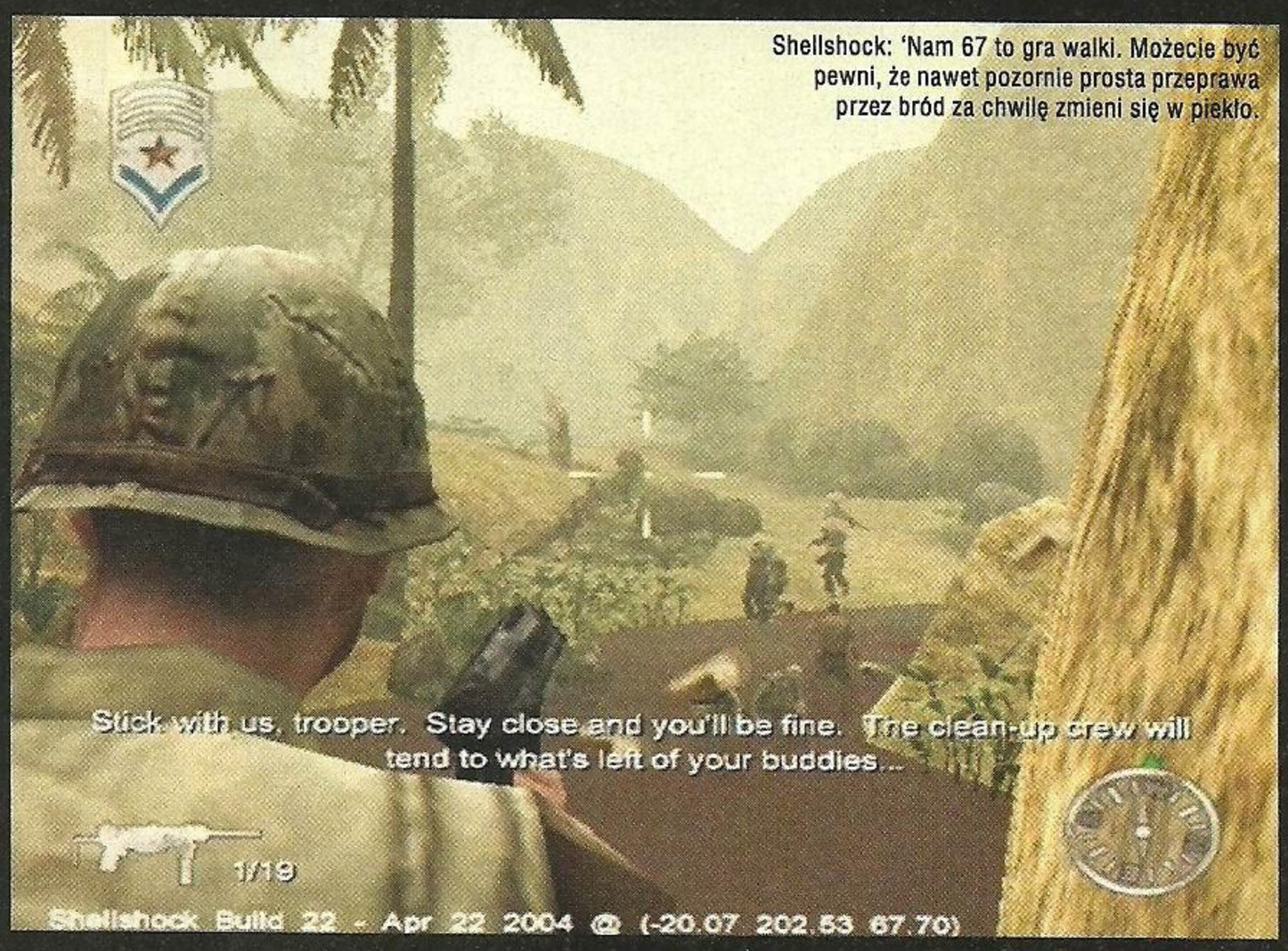
Gracz startuje z pozycji żółtodzioba świeżo po obozie treningowym, który w wyniku rozkazu dowództwa zostaje wysłany na linię frontu. Ta linia to w naszym przypadku oczywiście Wietnam, gdzie walczą dziesiątki tysięcy amerykańskich żołnierzy z wielokrotnie liczniejszą partyzantką Wietkongu i regularną Armią Północnego Wietnamu. Intro usłużnie podsuwa informację, że w Wietnamie zginęło blisko sześćdziesiąt tysięcy młodych Amerykanów. A celem gry jest powrót do domu w jednym kawałku, a nie w foliowym worku.

Na początku, jak każdy nowy rekrut w oddziale gracz dostaje po tyłku od bardziej doświadczonych kolegów. Startowa misja to swoisty trening, podczas którego sierżant tłumaczy kilka podstawowych zasad. Pierwsza – jeśli nie jesteś w pełnym biegu, ukucnij albo połóż się. Druga – strzelaj krótkimi seriami, bo karabiny mają niestety spory rozrzut. I tak dalej, aż do nieuniknionego spotkania z oddziałem nieprzyjaciół w charakterystycznych słomianych kapeluszach. Bardzo szybko okazuje się, że **Shellshock: Nam '67** jest grą trudną i wymagającą. Wystarczą ze trzy celne serie by odstrzelić naszemu bohaterowi rękę, nogę czy głowę... Nieprzyjaciele nieźle celują, znają teren i doskonale wykorzystują tę wiedzę do organizowania zasadzek. Mają też olbrzymią przewagę liczebną i sympatię miejscowej ludności. Amunicja szybko się kończy, przeładowywanie broni trwa kilka sekund, można nieść tylko jedną dużą spluwę, a terytorium jest nieprzyjazne. Z drugiej strony czasem można znaleźć apteczkę regenerującą zdrowie. Nawet na najniższym poziomie trudności wcale nie jest łatwo.

Wracając do misji – wypadamy na polanę i oczywiście trafiamy prosto w zasadzkę. Grad kul, granaty, partyzantów wciąż przybywa i nie wiadomo, co robić. Dowódca ocenia sytuację i podejmuje decyzję – trzeba wysadzić przy pomocy C4 tunele, z których wylewa się „robactwo". Tak, wylewa się - w **Shellshocku** w strzelaninachczestniczy często i kilkanaście postaci jednocześnie, a gracz jest jedynie trybikiem w tej machinie wojennej – przynajmniej w misjach wykonywanych razem z plutonem. Do zadania zostaje wyznaczony... Zgadnijcie, kto.

Kolejna misja i rutynowy patrol. Partyzanci zostawili sporo pułapek na ścieżce – wilcze doły, spadające z góry zaostrzone pręty bambusa i tym podobne. Następny konkurs wiedzy: kto zostaje wyznaczony do rozbrajania bomb (całkiem fajny, logiczno-zręcznościowy motyw) i odnajdywania dołów? Yep. A kto później idzie jako czujka kilkanaście metrów przed resztą ekipy? „Nowy"...

Kiedyś jednak młode wojsko zmienia się w stare wojsko. Szanowany i zaprawiony w bojach nasz zuch zostanie po kilku misjach zaproszony do wstąpienia do Sił Specjalnych, czyli po prostu komandosów. Zamiast frontalnego ataku cenione tutaj są umiejętności podkradania się i podrzynania gardeł od tyłu. W niektórych misjach napiera kilku komandosów, w innych nasz zuch jest sam. Autorzy zadbali o odpowiednie zróżnicowanie misji – jest atak, obrona, odbijanie, ucieczka, dywersja... W pewnym momencie można postrzelać sobie nawet z helikoptera, choć naziemnymi pojazdami jeździć się nie da.



FULL METAL JACKET

Pozwólcie, że podsunę Wam małą metodę na lepsze wprowadzanie się w odpowiednie klimaty do grania. Jeśli macie ochotę zabrać się na przykład za grę o Wietnamie, czemu nie obejrzeć noc wcześniej ze dwóch klasycznych filmów opowiadających o tej wojnie? Dobór tytułów to już Wasza sprawa, niemniej jednak *Rambo 2* i *Zaginiony w Akcji* raczej średnio się sprawdzają... Na mnie to zawsze działa jak najlepsza wkrętka; podświadomie zaczynam potem przy grze wyłapywać liczne odniesienia, podobieństwa i do pewnego stopnia mam uczucie, że teraz mogę ułożyć swój film. Nie inaczej było w przypadku Shellshocka. W grze jest wiele scen, które zdradzają inspiracje autorów. Nie będę psuł Wam zabawy, ale na przykład przejście plutonu po polach ryżowych, na których uwijają się jak w ukropie wieśniacy czy obstawianie buddyjskiej świątyni w kolorach zachodzącego słońca to kadry żywcem wyjęte z filmów. Świetne kadry, muszę dodać.

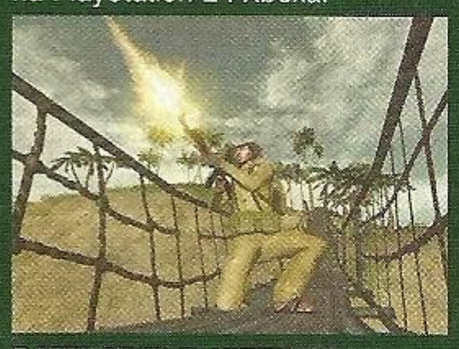
Shellshock: 'Nam 67 to strzelanina tpp. Kamera prezentuje coś na kształt tak zwanego amerykańskiego planu, pokazując żołnierza od kolan w górę. Druga kamera, dostępna w wciśnięciu R3 sadowi się niejako na prawym ramieniu naszego zucha – widać fragment jego hełmu, ale przede wszystkim wysuniętą rękę z bronią. W tym trybie żołnierz chodzi wolniej, ale celowanie jest zdecydowanie łatwiejsze. Po prostu obraz jest lekko zbliżony, a karabin jakby mniej rzucał po każdej serii. System nie jest jakiś

„Chcieliśmy stworzyć grę jak najlepiej oddającą teatr działań wojennych, w szczególności tamten przerażający konfilkt. Pirotechnika, dźwięk przelatujących odrzutowców i śmigłowców, terkot karabinów, wybuchy, krzyki agonii i jęki rannych." – David Bowry, Guerilla

KONKURENCJA

Lata 2002-2003 należały do gier traktujących o II wojnie światowej. Sytuacja powoli zmierza w stronę Wietnamu, a zostało jeszcze przecież grubo ponad sto pięćdziesiąt dużych konfliktów zbrojnych, które miały miejsce po 1945 roku.

CONFLICT: VIETNAM
Bezpośredni rywal Shellshocka - obie pozycje wyglądają dość podobnie. Po Conflict: Desert Storm 2 to trzecia część bardzo dobrej serii taktycznych strzelanin. Gra ma pojawić się po wakacjach na PlayStation 2 i Xboxa.



BATTLEFIELD: VIETNAM
To stricte pecetowa pozycja, ale z pewnością tytuł serii Battlefield nie jest obcy także posiadaczom konsol. Poprzednia część traktująca o II wojnie światowej okazała się olbrzymim hitem wśród graczy ceniących sieciową rozrywkę.

odkrywczy, ale na pewno ciekawy – fajnie, że niektórzy szukają możliwości rozbudowania standardowego trybu fpp. Zresztą identyczny system kamer zostanie zastosowany w Resident Evil 4. Można także popatrzeć przez lornetkę, lub wykorzystać celownik optyczny broni snajperskiej, jeśli taka akurat jest w posiadaniu.
W przypadku broni mamy pełną dowolność, co również mi się podoba. Jak już wspomniałem można nieść tylko jedną spluwę (a do tego pistolet, granaty i nóż/maczetę), ale za to każda broń znajdująca się na polu walki może zostać podniesiona i wykorzystana. Partyzanci mają przedpotopowe mauzery, ale Armia Północnego Wietnamu już między innymi AK 47. Warto zabierać także granaty trupom; zawsze przydadzą się w ofensywie. Uzbrojenie armii amerykańskiej to oczywiście M16 w kilku wariantach, a do tego liczne pistolety maszynowe, karabiny (aż do czegoś w stylu przedpotopowego vulcana, miodzio!), bazooka, miotacz ognia, sprzęt snajperski... W sumie jest tego blisko trzydzieści sztuk. Jest w czym wybierać.
Sprytnym posunięciem, które w przypadku tej pozycji znakomicie zagrało jest wykorzystanie przez autorów potencjału i zaoferowanie czegoś graczom-szperaczom. Szperacze to taki gatunek graczy, który oblazi każdy poziom, liże ściany, lubi rozwinięte nierzadko do absurdu zbieractwo i w ogóle czerpie przyjemność nie tyle z pchania do przodu fabuły, co ze spędzania w świecie gry kolejnych godzin. Głównie z myślą o tych osobach powstała w **Shellshocku** amerykańska baza wojskowa, po której między misjami łazi sobie gracz. Jeśli tylko tego chce, bo nie ma przymusu – jest opcja „go straight to mission", dzięki której można przejść

Kadr jak z filmu - chłopaki, słońce i wietnamska dżungla. Pola ryżowe przy zachodzącym słońcu też są.

Fajnie zrealizowano rzucanie granatem – wyraźnie widać parbolę lotu, co ułatwia celowanie.

bezpośrednio do wyrzynki. Wracając jednak do bazy: jest interakcja z innymi postaciami w formie luźnych dialogów, wybór uzbrojenia przed kolejną misją, a także inne fajne akcje. Podczas misji można zdobyć trofea na przykład w postaci flag z twarzą komunistycznego przywódcy, a następnie wymienić je u mechanika samochodowego zajmującego się pokątnych handlem na... Hmm. Zaproponował mi usługi dziewczyny z okolicznej wioski (a przeklęta beta się zawiesiła!). Autorzy mówią także na przykład o mazaniu po hełmach i dzierganiu symboli na mundurach, choć tego akurat nie widziałem. Widziałem za to galerię fotek z rozneglizowanymi pannami, którą każdy szanujący się żołnierz powinien mieć. Gdy gracz ma dość i chce przejść do misji, po prostu przechodzi na lądowisko helikoptera lub zmierza do wyjścia z obozowiska.

CASUALTIES OF WAR

Shellshock jest z założenia grą przeznaczoną dla dorosłych. Z założenia dlatego, że jest to po prostu gra wojenna. Guerillasi chcą uderzyć jednak nieco mocniej i obraz Wietnamu targanego wojną jest, szczerze mówiąc, zdecydowanie nieprzyjemny. Partyzanci Wietkongu bardzo sprawnie opracowali teatrzyk mający wpłynąć na morale amerykanów. Wszędzie pełno jest dyndających na wietrze wisielców, obcięte głowy nabite na pale także nie są rzadkością. W jednej z misji obserwujemy jak oficer Armii Północnego Wietnamu rozwala z pistoletu klęczących jeńców, w kolejnej – mękę palonego na stosie żołnierza. Często walczy się z oddziałami składającymi się wyłącznie z kobiet, a spokojny patrol pobliskiej wioski może nagle przerodzić się w jatkę i pełną pacyfikację. Gracz nie jest

Design i kolorystyka są świetne; znakomicie oddano barwy podczas dnia, wieczoru i nocy. Przyjemnie popatrzeć na wydajny silnik graficzny napisany od podstaw na konsoli.

karany za mordowanie cywili. Tak, klimat jest zdecydowanie ciężki. Ale nie przekracza granic dobrego smaku – sceny przemocy nie są serwowane bez powodu. Niemniej jednak brutalne widoki są tu na porządku dziennym. Nasza betka hulała na PlayStation 2 i muszę powiedzieć, że gra wygląda świetnie. Guerilla Games na prawdę mają znakomitych koderów, a **Shellshock: Nam' 67** dołącza do pierwszej ligi. Akurat mój pierwszy rzut oka był raczej słaby, bo trafiłem na misję rozgrywającą się w tunelach, a w dodatku w nocy. Nie wyglądało to za specjalnie, ale w tej misji liczy się umiejętność cichego załatwiania spraw. Dalej było już tylko lepiej: dżungla, szczególnie w dzień prezentuje się rewelacyjnie. Gęsta trawa, w której często przyjdzie się czołgać nie jest zlepkiem pikseli. Widok atakującego pozycje Wietnamczyków oddziału składającego się z kilkunastu chłopa w towarzystwie powietrznego wsparcia, wybuchów i walących się drzew nieźle mnie nakręcił. Szkoda, że dałem się porwać emocjom i zacząłem biec w stronę nieprzyjaciela nie szukając osłony – snajper po prostu odstrzelił mi głowę. Ale warto było. Niestety nie obeszło się bez pop-upu, czyli dorysowujących się elementów scenografii. Na szczęście nie dzieje się to tuż przed nosem bohatera, a jakieś dwadzieścia, trzydzieści metrów w oddali. Jak zwykle nie mamy wyjścia i musimy zgodzić się na pewien kompromis. Jeszcze jedna fajna sprawa to specjalny filtr obrazu nadający pewną ziarnistość – autorzy twierdzą, że przeanalizowali setki taśm z tamtego okresu i taki filtr pozwoli im jeszcze lepiej odwzorować klimat. Dla mnie bomba.

Dźwięk również pozytywnie mnie zaskoczył – głosy postaci są pełne emocji bardzo dobre, lecą niecenzuralne wyrazy na F, M i tym podobne. Wybuchy, terkot karabinów – pierwsza klasa. No i licencjonowana ścieżka dźwiękowa z kawałkami z tamtego okresu. Jimmy'ego Hendrixa czy Jamesa Browna posłuchamy sobie w menusach, ale także i w bazie, która – jak każda porządna amerykańska baza wojskowa – nie może obejść się bez DJa smażącego naleśniki w przerwach między misjami.

KILLZ... TFU, RAMBO 2

Wszędzie! Nie da się ukryć, że Killzone to kolejny (a może najważniejszy, choć sam przed tym się bronię) powód, dla którego z taką ochotą

sprawdziłem **Shellshocka** w akcji. Obie gry są w ogólnych założeniach dość podobne, a co więcej, wykorzystują te same fragmenty kodu źródłowego. Stąd można założyć, że na podstawie zachowania przeciwników i kumpli z plutonu w **Shellshocku** można wyobrazić sobie jak będzie to wyglądać w Killzone.

Towarzysze broni nie są bezmózgami. Formują czworobok, podbiegają, padają na ziemię, rzucają granatami i pompują tony ołowiu w stronę przeciwników. To ważne. Nienawidzę gier, w których konsolowi pomagierzy są do niczego. Na szczęście w **Shellshocku** tak nie jest. Co więcej, można ich polubić, jak choćby plutonowego Kowalskiego (a raczej: kołolskiego), klasycznego narwańca, jakich pełno w filmach o Wietnamie. W przypadku przeciwników sprawa ma się nieco inaczej – ich zachowanie nie należy może do wyszukanych, bo ich zadania ograniczają się na ogół do dobiegnięcia na określone przez konsolę miejsce i prowadzenia stamtąd ostrzału, ale jest ich zwykle tylu, że nie ma specjalnie sensu, a przede wszystkim czasu zastanawiać się nad stanem ich umysłu. Trzeba walczyć o życie. Aha, jeszcze jedna analogia – podobnie jak w Killzone, także i w **Shellshocku** można przejąć gniazdo karabinu maszynowego nieprzyjaciela i podnosić wszystkie bronie znajdujące się na polu walki. A tak, już o tym pisałem. Ale to fajne.

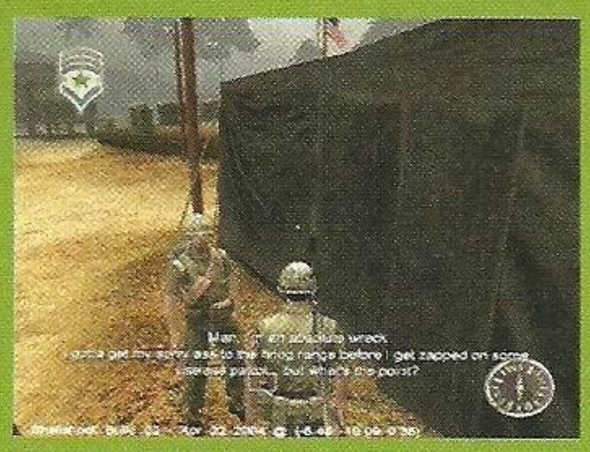
APOCALYPSE NOW

Autorzy obiecują dwanaście misji i tyleż godzin zabawy, ale nie byłbym tego taki pewien – jedną z misji udało mi się za drugim razem ukończyć w dziesięć minut. No, ale nie miałem czasu na lizanie ścian – w **Shellshocka** grałem w siedzibie dystrybutora. Po bazie też nie szwędałem się zbyt długo. Muszę jednak przyznać, że **Shellshock: Nam '67** strasznie mi się podoba i ma przefachowy klimat. Może nie jest to jakaś przełomowa czy niezwykle innowacyjna pozycja, niemniej jednak to rzemiosło najwyższej próby. Z przyjemnością prześledzę pojedynek **Shellshocka** z Conflict: Vietnam, choć już dziś widać, że **Shellshock** zjada propozycję Pivotal Games pod względem grafiki. ■

WIETNAM A.D. 1967

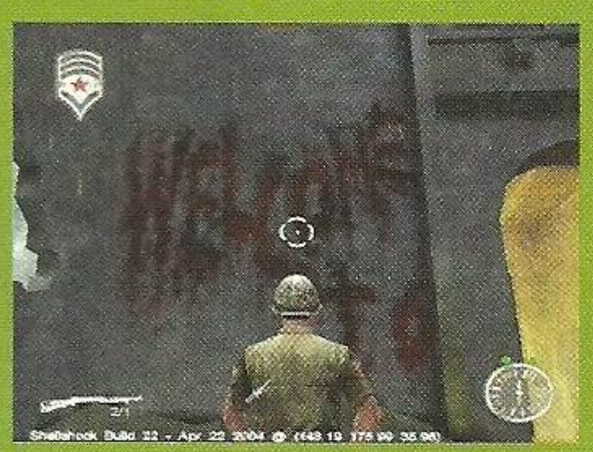
Baczność, żołnierzu! Gdzie masz swój karabin? Natychmiast

Młody człowiek pracujący sobie spokojnie powiedzmy w warsztacie samochodowym ojca otrzymuje list wzywający go do niezwłocznego stawienia się w jednostce wojskowej celem wcielenia go do armii.
Po trwającym trzy miesiące przeszkoleniu wraz z innymi chłopakami wysyłany jest na front, na którym okazuje się, że wszystko, czego nauczył się do tej pory średnio przydaje mu się w wietnamskiej dżunglii.
Na szczęście czeka na niego także masa atrakcji, którymi zabije nudę codziennych rutynowych patroli dookoła bazy.



BAZA WOJSKOWA
Baza to nie tylko dobrze ufortyfikowane miejsce odpoczynku. Tętni tu także życie towarzyskie - można porozmawiać w towarzyszami broni, sprzedać zrabowane wientamcom narkotyki, zabawić się z przywiezioną z wioski dziewczyną i takie tam.

WYMARŁE MIASTO
Jedna z misji (w której nasz człowiek jest już członkiem oddziałów specjalnych) prowadzi nas do miasta wymarłego tylko pozornie. Na naszych oczach oficer Armii Północnego Wietnamu rozstrzeliwuje jeńców. Zatłuc drania.



WSZECHOBECNY TERROR
Wietkong w specyficzny sposób wita żołnierzy amerykańskich. Zostawiają za sobą wbite na pale ucięte głowy, wisielców, zdekapitowane zwłoki i napisy wykonane krwią na ścianach budynków.
Welcome to hell...

ZAGINIONY PATROL

Zadanie: sprawdzić wioskę, której mieszkańcy są podejrzewani o współpracę z partyzantami. Jest też cynk, że przetrzymują tam porwanego dziennikarza.

Zaczynamy. Jako "nowy" zostaję wyznaczony do rozbrajania pułapek zastawionych przez partyzantów.

Kilka kroków w głąb dżungli i pierwsza zasadzka Wietkongu. Radzimy sobie.

Spacer po polach ryżowych poprzedzających wioskę. Druga zasadzka, tym razem z CKM-em.

Spokojny spacer po wiosce kończy się totalną pacyfikacją. Atakowali nas maczetami...

Partyzanci zbiegli do kryjówki w dżungli za wiochą. Wycinamy ich w pień i ratujemy pismaka. Tadaam!

Developer na spowiedzi

Na pytania odpowiada Dawid Bowry, development director w Guerilla Games.

Witamy. Niedawno mieliśmy przyjemność spędzić nieco czasu z Killzone i bardzo nam się podobało to, co widzieliśmy. Czy Shellshock tworzy ten sam zespół? Ile osób pracuje w Waszej firmie?
I tak, i nie. Każda z gier ma swoich designerów pracujących tylko nad jedną pozycją. Zajmują się oni opracowywaniem koncepcji, wizualizacją pomysłów i innymi rzeczami. Jeśli chodzi o kod, to faktycznie programiści obu gier wymieniają się sztuczkami. Silnik jest mniej więcej ten sam. Guerilla w sumie zatrudnia 77 osób, z czego 72 zajmują się bezpośrednio pracą przy grach. Centrum dowodzenia to pomieszczenia koderów – dzięki nim mamy silnik, który napędza obie pozycje.

Skąd wziął się pomysł na grę o konflikcie wietnamskim?
Wśród naszych ulubionych filmów znajdują się *Czas Apokalipsy*, *Pluton* i *Full Metal Jacket*. Chcieliśmy stworzyć grę jak najlepiej oddającą teatr działań wojennych, w szczególności tamten przerażający konflikt. Pirotechnika, dźwięk przelatujących odrzutowców i śmigłowców, terkot karabinów, wybuchy, krzyki agonii i jęki rannych. Od cichych patroli, aż po gigantyczne bitwy, w których gracz weźmie czynny udział – znajdziecie tu wszystko.

Prosimy o kilka słów dotyczących scenariusza.
Zabierzemy gracza na małą wycieczkę po Wietnamie, podczas której obejrzy sobie wojnę z różnego punktu widzenia. Kariera poprowadzi go od żółtodzioba prosto po obozie treningowym, aż po weterana w elitarnej jednostce komandosów. Oczywiście pojawią się nowe bronie i rodzaje misji. Jest także scenariusz, który zainteresowani mogą śledzić na filmach oraz podczas rozmów w obozie.

Co wyróżnia Shellshock z tłumu i jakich innowacji możemy się spodziewać?
Naszym nadrzędnym celem podczas prac nad grą było dobranie odpowiednich proporcji między innowacjami a przezroczystością. Wrzucanie nowych pomysłów do gry tylko dlatego, żeby było w niej coś innowacyjnego to nie kłopot – problemem jest odpowiednie zbalansowanie grywalności. Musimy być pewni, że nasze pomysły zostaną odpowiednio odebrane przez graczy. Na przykład potworności i okrucieństwa wojny, które z pewnością widzieliście na screenach mogą poszerzyć doznania przy obcowaniu z grą, w związku z tym nie tylko je zobaczycie czy usłyszycie – pojawi się też interakcja z nimi. Najbardziej jesteśmy zadowoleni z systemu kamer, z inteligencji konsolowych żołnierzy oraz z silnika graficznego, który zmuszany jest często do liczenia hektarów żyjącego terenu i tysięcy przeciwników.

System kamer?
Tak, trzy rodzaje kamer, które gracz może dowolnie zmieniać. Pierwsza to standardowe tpp, druga – niejako na ramieniu żołnierza, pozwalająca na dokładne celowanie i trzeci tryb celownika optycznego, jeśli będąca w posiadaniu gracza broń ma taką opcję.

Z czego jesteście najbardziej zadowoleni?
Z misji, w której gracz wraz ze swoim oddziałem broni starego fortu przed batalionem Armii Północnego Wietnamu. A poważnie - z wielu rzeczy. Gracz może dowolnie używać terenu jako naturalnego wsparcia, jeśli jakaś broń znajduje się na polu walki bądź wypadnie z martwej ręki – może z niej skorzystać. Zróżnicowanie misji, świetny i ostry klimat... Jesteśmy też zachwyceni tym, co udało nam się wycisnąć z PlayStation 2.

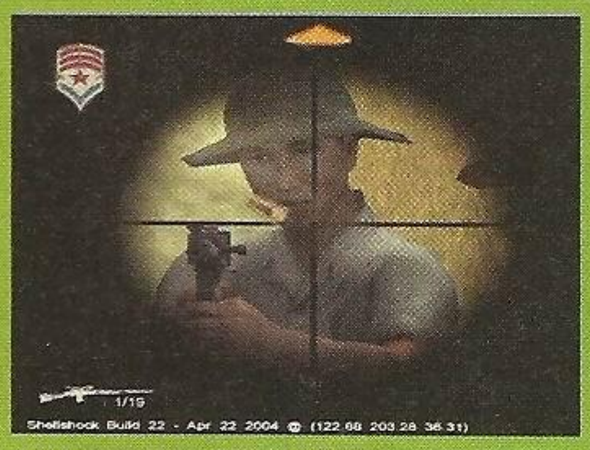
Słyszeliśmy o specjalnym silniku diagnozującym miejsca, w które postacie zostały trafione – możecie powiedzieć o tym coś więcej?
Stworzyliśmy system definiujący wiele punktów na ciele żołnierza, a następnie przyporządkowaliśmy do tego odpowiednie reakcje, zaczynając od zwykłej strużki krwi, aż po ranę śmiertelną. Dotyczy to także w pewnym stopniu wielu elementów otoczenia, które również mogą zostać zniszczone.

Gra ukazuje się na PS2 i Xboksie. Czy będą jakieś różnice między wersjami?
Raczej nie. Wolimy skupić się na doszlifowaniu scenariusza i grywalności, niż na grzebaniu w dodatkach.

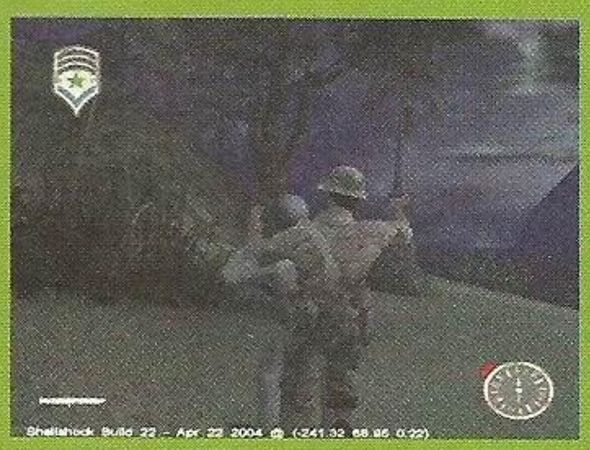
Czego spodziewacie się po następnej generacji konsol, a raczej: co chcielibyście najbardziej w nich zobaczyć?
Kolejna generacja raczej nie dostarczy fotorealistycznej grafiki, ale moc procesorów i więcej pamięci spowodują, że developerzy zyskają wiele swobody w konstruowaniu nowych, bardziej zaawansowanych światów. Obecna generacja maszyn zaczyna stawiać pierwsze kroki w internecie – spodziewamy się, że zabawa Online będzie jednym z głównych motorów napędowych przyszłego rynku gier video. Kolejne konsole będą po prostu gotowe do zabawy w sieci bezpośrednio po zakupie. Gracze dopiero wtedy zainteresują się na poważnie zabawą Online, gdy nie będą zmuszani do zakupu dodatkowych urządzeń.
Jeśli chodzi o ostatnią część pytania... Chcielibyśmy, żeby gry konsolowe pobudzały zmysły i emocje w taki sam sposób, jak czynią to filmy i książki. Nie sądzę, żeby miało to miejsce w ciągu najbliższej dekady, ale na pewno idziemy w dobrym kierunku. Jest wiele pomysłów, które mogą zostać rozwinięte. Branża gier video dorasta, a wraz z nią także gracze.

Dziękujemy za rozmowę.

wstawaj i biegnij do przodu! Twoi koledzy bronią wzgórza przed partzantami - pomóż im! Wykonać!

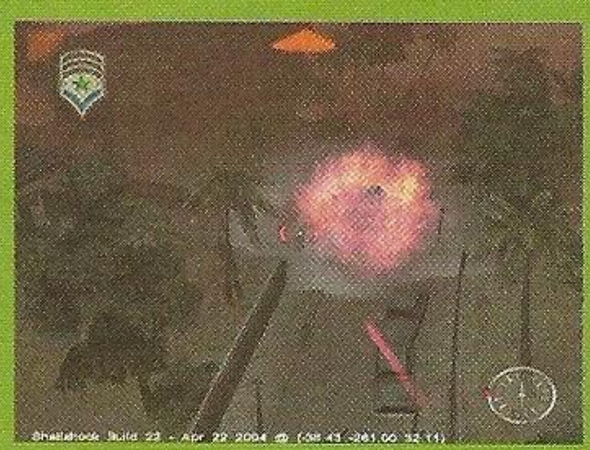


SNAJPERSKIE SKILLZ
Czterdzieści lat temu karabiny snajperskie miały się całkiem dobrze, co Shellshock bardzo ładnie pokazuje. Są także wariacje nocne, z wbudowanym do lunety noktowizorem, a nawet tłumikiem. Jak się okazuje, to bardzo istotna broń.



STEALTH KILLE
W Oddziałach Specjalnych najważniejsze jest, by działać po cichu. Samotny komandos nie ma najmniejszych szans z kilkunastoma przeciwnikami. Podrzynanie gardeł bądź walenie maczetą od tyłu w głowę to dobre metody na uśpienie strażników.

WYBÓR EKWIPUNKU
Przed misją w bazie można podejść do rozłożonego w specjalnym punkcie uzbrojenia, sprawdzić je strzelając do tarcz i zdecydować się na jeden model. Niestety, nasz bohater może mieć ze sobą tylko jedną sztukę ciężkiej broni.



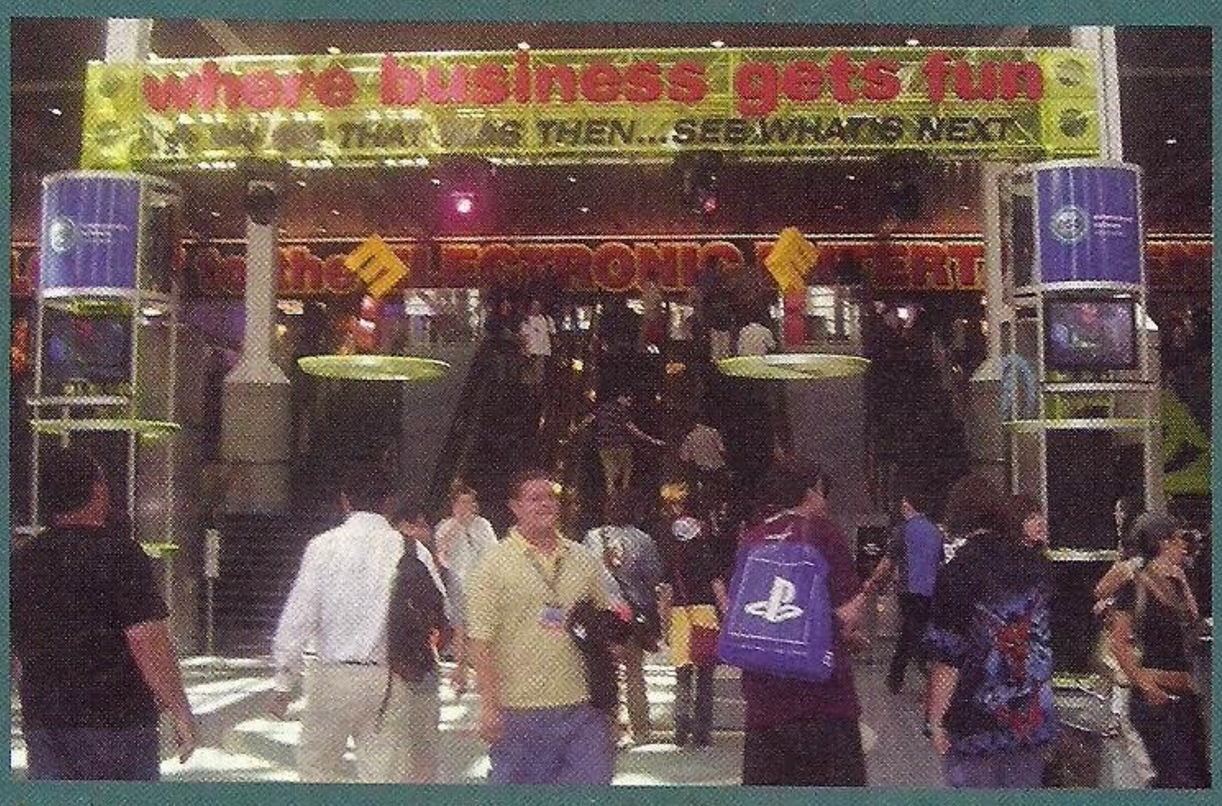
ZRZUT Z HUEYA
Chłopaki z Kawalerii Powietrznej Stanów Zjednoczonych też są z nami. W jednej z misji zanim posadzą ptaka, jest nam dane ostrzelać teren z zamontowanego w śmigłowcu M60. Samochody wybuchają naprawdę fachowo.

E3 2004

Electronic Entertainment Expo ma już dziesięć lat. Dokładnie dekadę temu odbyła się pierwsza, skupiająca większość wydawców wystawa gier komputerowych i video.

Nieprawdopodobną dynamikę rozwoju branży najłatwiej prześledzić na przykładzie Electronic Arts – dziesięć lat temu EA było warte 500 milionów dolarów, dziś są to niemal 4 miliardy. Po licencje gier zgłaszają się producenci filmów, większość firm wypuszcza akcje notowane na giełdzie, a gracze zalewani są pokładami nowych, coraz lepszych gier. Jest nieźle i będzie jeszcze lepiej, o czym dobitnie przekonała mnie kolejna wystawa.

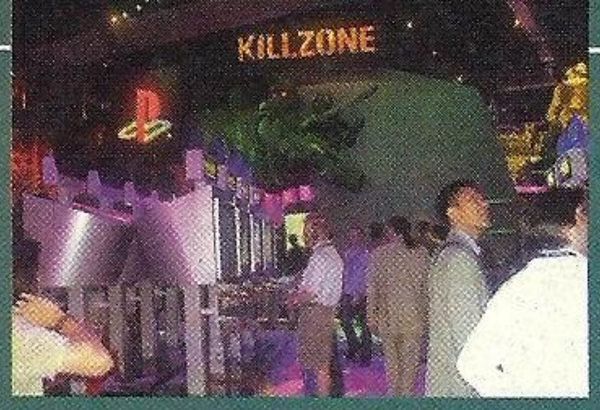
Ale dzień przed E3 odbyły się konferencje prasowe gigantów. Sony ogłosiło obniżkę ceny PlayStation 2 – konsola kosztuje teraz w USA całe 149 dolarów (plus podatek, inny w każdym stanie) i kolejnym logicznym krokiem jest obniżka w Europie, na którą naturalnie czekamy. Choć nie spodziewajcie się jakiegoś gigantycznego spadku ceny, pewnie stówkę będzie można zaoszczędzić. Kaz Hirai z amerykańskiego oddziału Sony zdradził też ciekawą informację - 90 procent sprzedaży starego PS one nastąpiło dopiero wtedy, kiedy cena konsoli spadła poniżej magicznej dla amerykańskiego konsumenta ceny 150 dolarów. Nie trudno zatem domyślić się, że Sony liczy na niezłego boosta sprzedaży PS2 (koszta wytwarzania tej maszyny przecież maleją)
i ani myśli na razie o wprowadzeniu PS3, bo i po co. Zaprezentowano także ukończony design PSP o którym więcej na kolejnych stronach. Nie ma wątpliwości, że maszyna wygląda świetnie i potrafi wiele, ale brak w pełni grywalnych pozycji był przeszkodą w kompletnym ocenieniu jej możliwości. Dwuwymiarowe erpegi bez problemu pcha przecież GameBoy Advance. Z ciekawostek warto jeszcze dodać, że Sony doskonale zdaje sobie sprawę z rosnącej średniej wieku przeciętnego gracza konsolowego (dla wielu może okazać się szokujące, że średnia wieku gracza w USA to... 29 lat) i kampania reklamowa PSP w USA będzie kierowana do „mężczyzn w wieku 19-34 lat".
Microsoft na swojej konferencji nie zdradził żadnych szczegółów dotyczących następcy Xboxa – według J. Allarda, szefa Microsoft Game Studios najważniejsze są gry.
Pokazano nowe opcje Xbox Live!, w skład których wejdzie między innymi możliwość prowadzenia wideokonferencji przez webcamy – rzecz z pewnością fajna i przydatna. Przedstawiciele Bungie potwierdzili także, że Halo 2 ukaże się w USA 9 listopada 2004 i jest to według nich data nie do ruszenia. Do tej pory sprzedano 14 milionów Xboxów. Na koniec przedstawiciele Electronic Arts potwierdzili plotki, że wskakują do wagonika z napisem Live!
Nintendo rozpoczęło od prezentacji NDSa, o którym sporo przeczytacie na kolejnych stronach. Jestem pewien, że ta konsola również ma przed sobą przyszłość. Jeśli nawet nie z powodu gier (choć nie wątpię, że będą niezłe) to z innej przyczyny – będzie to przenośna konsolka z trójwymiarową grafiką kosztująca (strzelam) połowę tego, co PlayStation Portable. Poza tym firmuje ją Nintendo – mistrzowie i władcy tego rynku, którzy przecież nie ukrywają, że NDS nie jest następcą GBA, a jedynie równoległym produktem. Co oznacza, że następca GBA może być bardzo, ale to bardzo odległą sprawą i w sumie nie ma czego żałować. GameBoye przeżywały przez piętnaście lat swojej obecności na rynku aż dziewięć prób podbicia go przez przeróżnych producentów sprzętu. Żadnemu nie udała się ta sztuka.
Szykuje się pasjonująca walka między Sony a Ninny na polu ręcznych konsolek. Wszystkie osoby, które nigdy nie przekonały się do GBA będą ostro zdziwione tym, co potrafią oba sprzęty. Przypuszczam, że spora część niebawem żywo zainteresuje się tym tematem.
Iwata powiedział także, że prace nad następcą GameCube posuwają się do przodu i choć nie podał żadnych faktów, stwierdził: „Nasza kolejna konsola

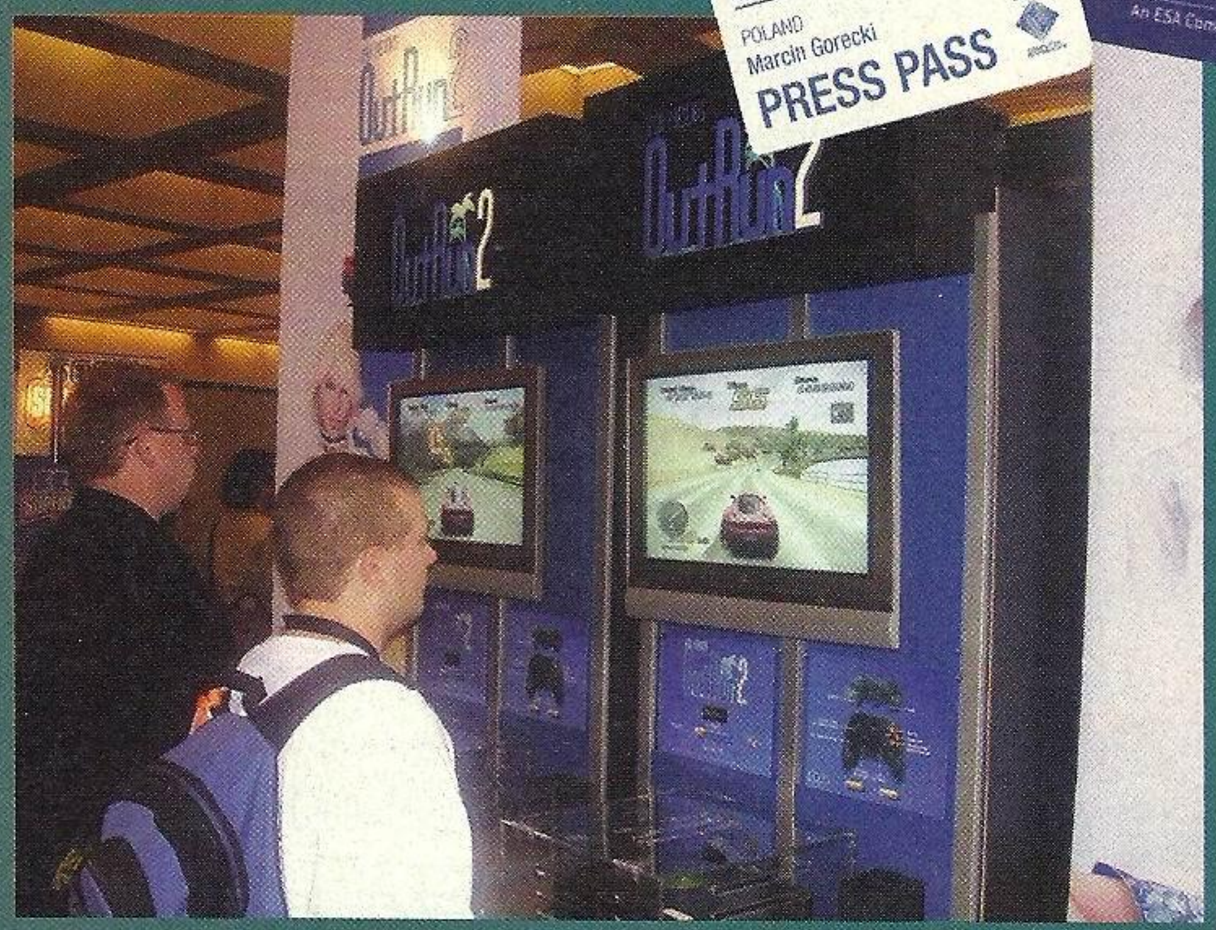


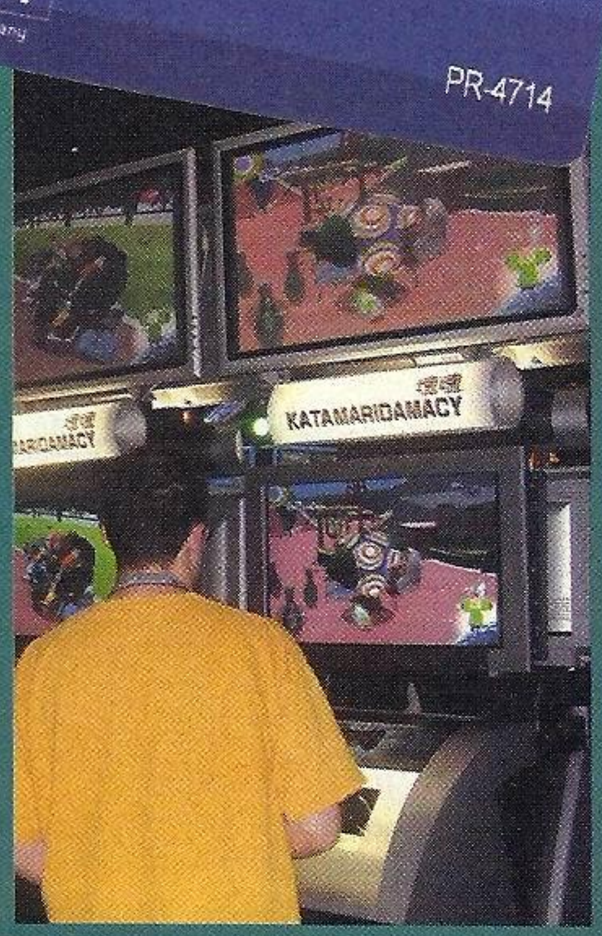
Szykuje się pasjonująca walka między Sony a Nintendo na polu ręcznych konsolek. Wszystkie osoby, które nigdy nie przekonały się do GBA będą ostro zdziwione tym, co potrafią oba sprzęty. Przypuszczam, że spora część niebawem żywo zainteresuje się tym tematem.

spowoduje rewolucję w graniu. Czas, kiedy liczyły się jedynie miliony polygonów na ekranie dobiegł końca". Na końcu na scenę wybiegł Shigeru Miyamoto przebrany za Linka i wymachując mieczem zapowiedział nową Zeldę. Niestety, plotki japońskiego dziennika okazały się wyssane z palca i Ninny nie zademonstrowało swojej odpowiedzi na EyeToya. Pewnie trzymają to już dla następnej generacji.
A następnego dnia zaczęło się Electronic Entertainment Expo.

Trzy olbrzymie hale wypełnione po brzegi najświeższym możliwym softem otworzyły się 12 maja o 10 rano. Jak można było się spodziewać, większość odwiedzających natychmiast rzuciła się w stronę NDS i PSP, co wykorzystałem skrzętnie na dopchanie się do najbardziej interesujących mnie pozycji. A było w czym wybierać.
Jakoś nie przepadam za grami pokazywanymi na trailerach w małych, zaciemnionych kinach - wolę sam sprawdzić jak to działa z padem w ręku. Niestety, kilka prominentnych pozycji było demonstrowanych właśnie w ten sposób, choćby Half-Life 2, Darkwatch, Brothers in Arms, czy Splinter Cell 3, które Ubi niniejszym zapowiedziało. Na szczęście większość gier dało się pomacać i choć przez kilkanaście minut przenieść do ich świata. O wrażeniach informujemy na kolejnych stronach.
Podczas E3 na ogół gry prezentują sami developerzy, omawiając co ciekawsze dla nich kwestie, które niekoniecznie są najważniejsze z naszego punktu widzenia. Na przykład nowa, rewolucyjna metoda sterowania czymśtam może i jest ciekawa, ale nie wtedy, gdy przez dziesięć minut opowiada o niej zaaferowany autor, demonstrując skomplikowany system menusów. Czasami jednak bywa i tak, ale takie życie. Niemniej nagroda w postaci zagrania w Resident Evil 4 czy Metal Gear Solid 3 czające się gdzieś za rogiem jest wystarczająca.
Największą niespodzianką był dla mnie projekt o nazwie Snowblind firmowany przez Crystal Dynamics. Tak, tych chłopaków od Gexa, podobno wspomaganych przez koleżkę, który zrobił Deus Exa. Snowblind to shooter fpp na PS2 i Xboxa utrzymany w futurystycznym klimacie, w którym śmigałem przez kilka etapów żołnierzem wspomaganym przeróżnymi wszczepami. Kolorystyka jest niesamowita – obrona buddyjskiej świątyni całym oddziałem przed hordami przeciwników normalnie mnie rozwaliła. Dobrze to wróży nowemu Tomb Raiderowi, którego przecież szykuje właśnie Crystal Dynamics. Niestety, w materiałach prasowych Eidosa nie ma słowa o tej grze,







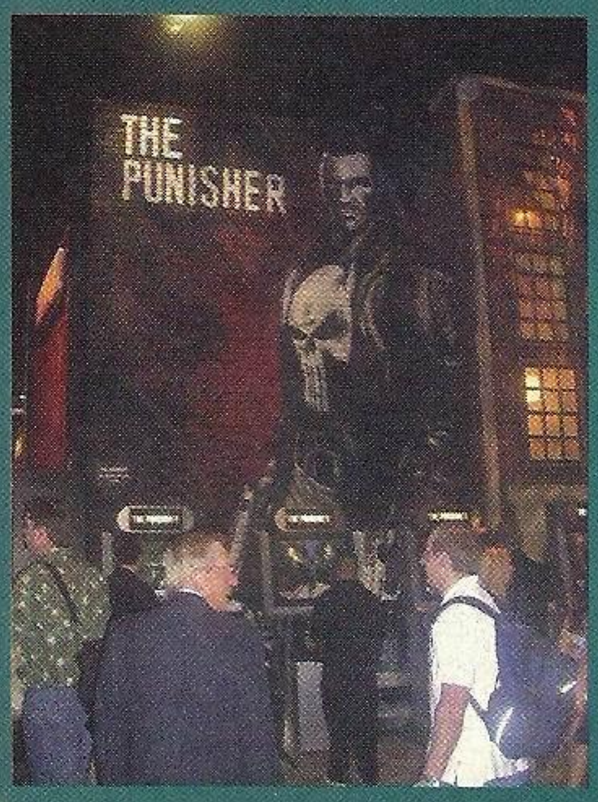
próżno też szukać screenów – musicie więc uwierzyć mi na słowo, że zapowiada się doskonale. Podobnie zresztą jak God of War, Shadow of Rome, Metroid Prime 2 czy nawet ohydny, ale niezły The Punisher. Oczywiście znalazłoby się klika knotów tudzież niedorobionych pozycji, czy takich, do których jakoś nie mogłem się przekonać (jak Nina od Namco, ale jeszcze ją sprawdzimy za jakiś czas) albo tych, które na wystawach się zwyczajnie nie sprawdzają, bo nie ma czasu na zapoznanie się z ich złożoną mechaniką czy scenariuszem (jak Fable, czy dowolny inny erpeg). Jednak moje ogólne wrażenie po E3 jest takie, że szykuje się nam bardzo ciekawy, wypełniony dobrymi grami rok. Sequele na pierwszy rzut oka nie zawodzą, nie zabraknie również sporej liczby zupełnie nowych produkcji.

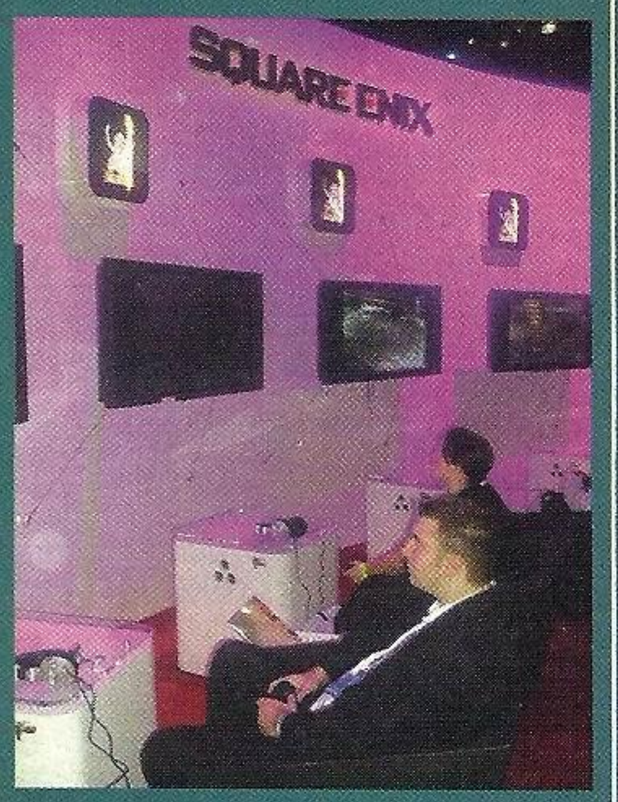
Na zachodnich rynkach odwrót pecetów jako maszyn do grania przybiera od jakiegoś czasu na sile. Zdaję sobie sprawę, że piszemy tak od lat, ale to naprawdę zaczyna być coraz bardziej dostrzegalne. Oczywiście można znaleźć kilka wysokobudżetowych killerów, ale i tak wszyscy wiedzą, że najlepiej sprzeda się The Sims 2. Dostrzegają to także producenci sprzętu, nieśmiało proponując opcję podłączenia pecetów pod telewizor. Oczywiście mowa o Phantomie, zaprezentowanym wreszcie w akcji. Phantom to pecet zamknięty w nawet ładnej obudowie z wbudowanym łączem sieciowym, przez które pobiera się gry. Konsopiec ma być rozdawany za darmo klientom, którzy podpiszą jakąś tam umowę, w stylu umowy z operatorem sieci komórkowej. Opłaty pobierane będą jedynie za ściągane gry. Do Phantoma jest bezprzewodowa klawiatura, myszka i joypad, a menu na ekranie jest bardzo estetyczne i czytelne. Mam wrażenie, że taka opcja spodoba się wielu ludziom na zachodzie, ale także i producentom gier – w końcu będą omijać koszta wytworzenia płyty i opakowania, a także marżę sklepową. Jest to także szansa dla malutkich firm (których projekty odrzucane są przez dużych wydawców) na sprzedaż bezpośrednią, albo za pośrednictwem phantomowego portalu. Widziałem śmigający na Phantomie pecetowy Unreal Tournament 2004 i zachowywał się znakomicie. A zresztą nie tylko producenci Phantoma wpadli na taki pomysł – firma Apex znana w USA ze swoich tanich playerów DVD również pokazywała taką hybrydę, z tym, że ta miała jeszcze wbudowany czytnik DVD. Chcą to sprzedawać na zasadzie „odtwarzam wszystko, co do mnie wsadzicie", czyli pecetowe gry (Apex ma HDD) zdjęcia, filmy (DVD, DivX itp), muzykę (płyty CD i MP3) i tak dalej. Wspominam o tym nieprzypadkowo, bo przecież całkiem niedawno szefowie japońskiego Sony też coś przebąkiwali o możliwości bezpośredniego ściągania gier na dysk w PS3 – taki Phantom może być ciekawym testem jak to wygląda w praktyce. I choć pod względem gier obchodzi nas tyle, co zeszłoroczny śnieg, to osobiście będę przyglądał się temu, co z nim się dzieje, bo to może być fajna akcja. Zresztą sami pomyślcie – jeśli można będzie ściągać gry, to prędzej czy później pojawią się i... dema. Za friko. A to już byłoby coś dla konsolarzy.

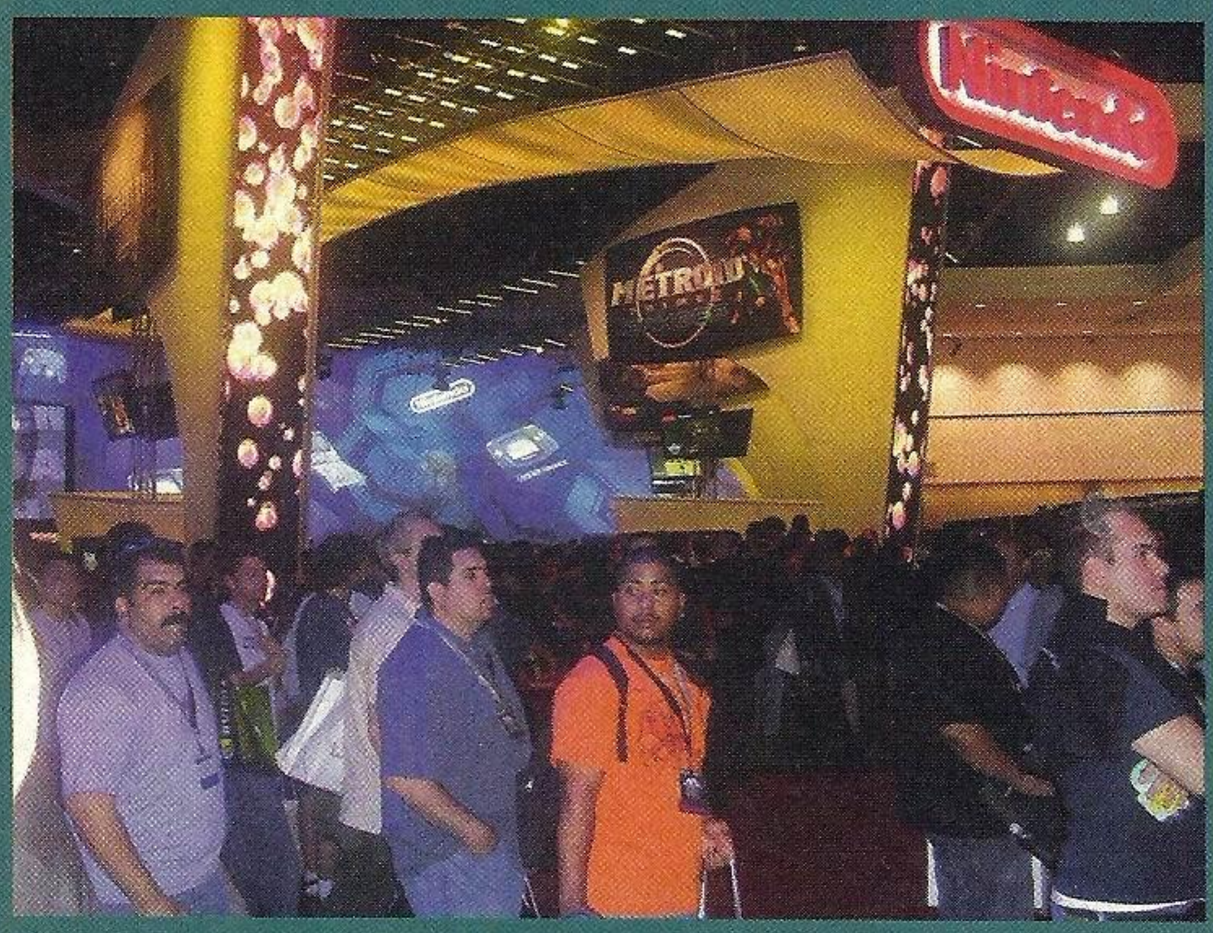
Z ciekawostek: w czwartek, 11 maja wieczorem Sony odpaliło imprezę na jakieś 8 tysięcy osób na wzgórzach w okolicach stadionu Dodgersów. Zagrali Black Eyed Peas, Missy Eliott i Crystal Method – niezła mieszanka. Bujający się na parkiecie Kazunori Yamauchi to też niecodzienny widok. Niestety, zabawa skończyła się już około pierwszej w nocy. Gdzieś tam usłyszeliśmy, że cena PSP być może zostanie ostatecznie podana podczas Tokyo Game Show (stawiam na okolice 300 Euro, a więc pa pa Polsko) i że nośniki UMD są wbrew pozorom tanie w produkcji. Przyjemnie było zobaczyć ekipę People Can Fly z Adrianem na czele i porozmawiać z nimi nieco o konsolowych horrorach, których są wielkimi fanami. Nieźle też jest usłyszeć od szefa jednej z polskich firm dystrybuujących gry, że właśnie kupił sobie GameCube, a od dziennikarza pisma o grach na PC, że w domu nie stygnie mu PS2 z Tony Hawkiem. Czasy się zmieniają.

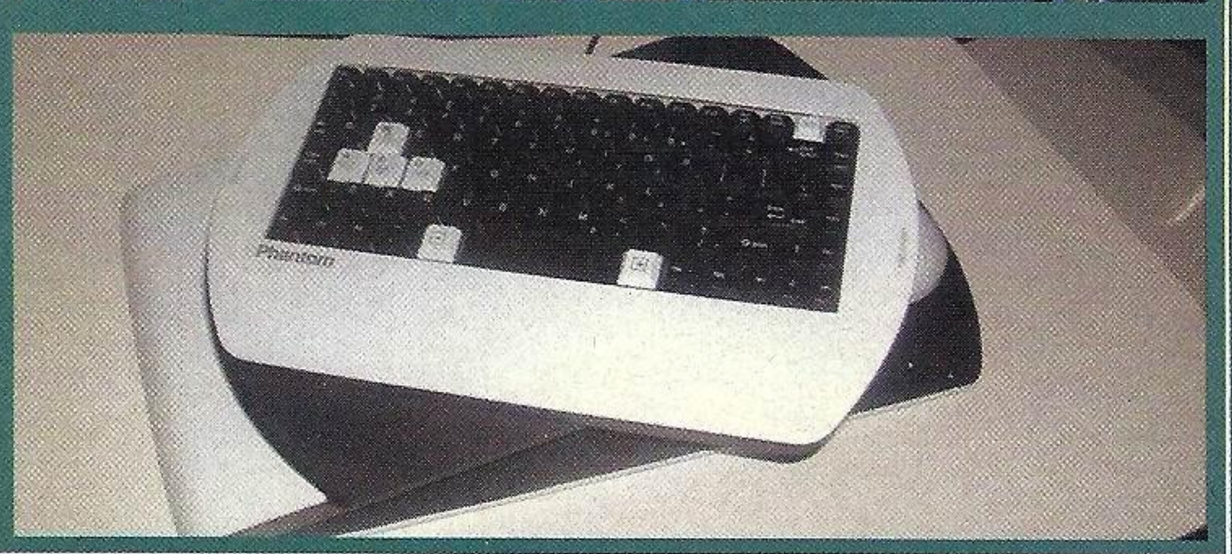
Tradycyjnie wystawa zamknęła swoje drzwi w piątek 14 maja o 16, pozostawiając spory niedosyt – chciałem jeszcze po raz trzeci skończyć demo Resident Evil 4, kolejny raz pogapić się na Doom 3, czy wreszcie dopchać się do tego cholernego teatrzyku na trailer Deatchwatcha. Trzy dni w raju dobiegły jednak końca. Pozostało spakować się, kolejny raz odbyć ponad dwudziestogodzinną podróż przez gościnne Minneapolis i Amsterdam, a następnie spisać tę relację. Na kolejnych stronach znajdziecie wrażenia z testów, a za miesiąc dokończymy relację małym afterkiem – jeszcze jest sporo do powiedzenia. Ściskam i zapraszam dalej.

Gulash

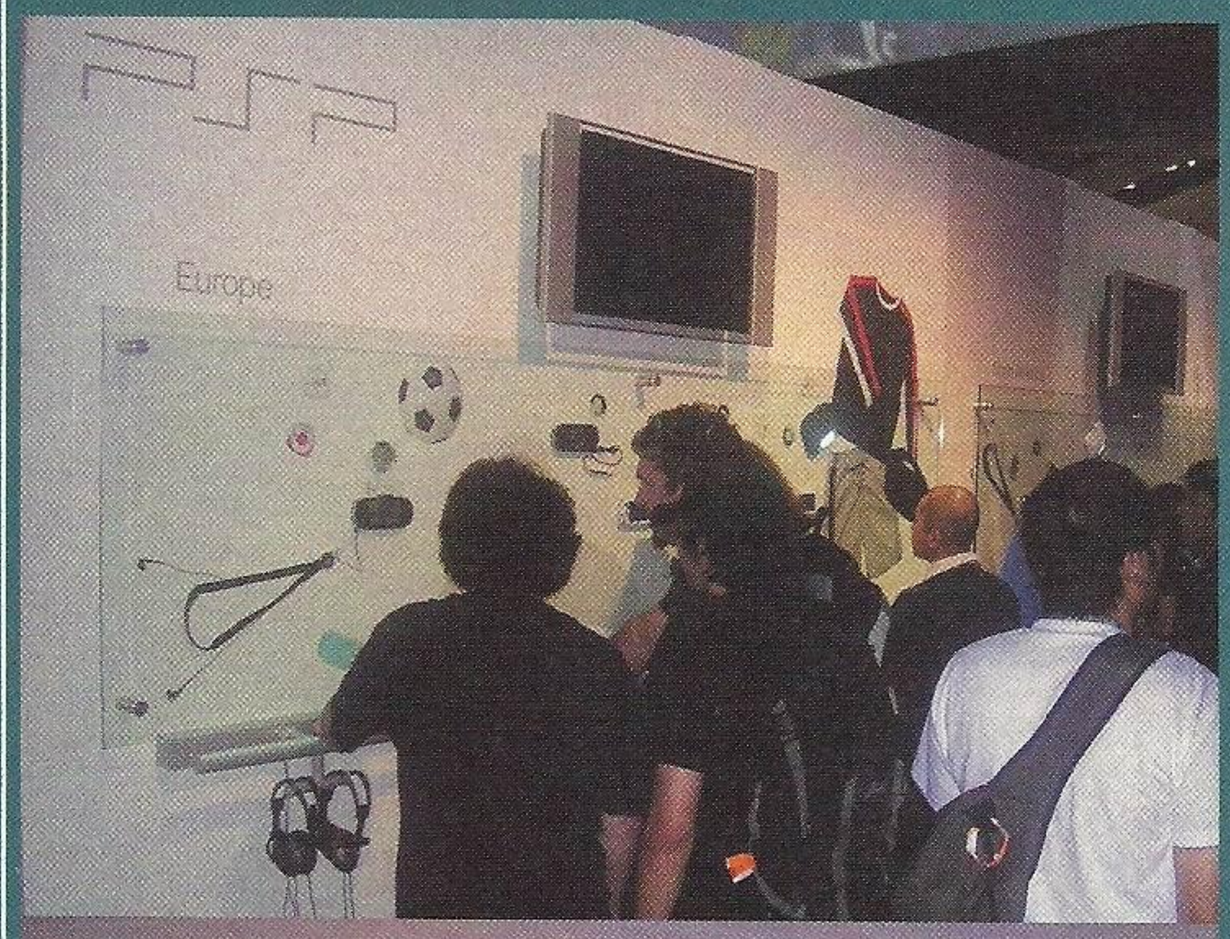


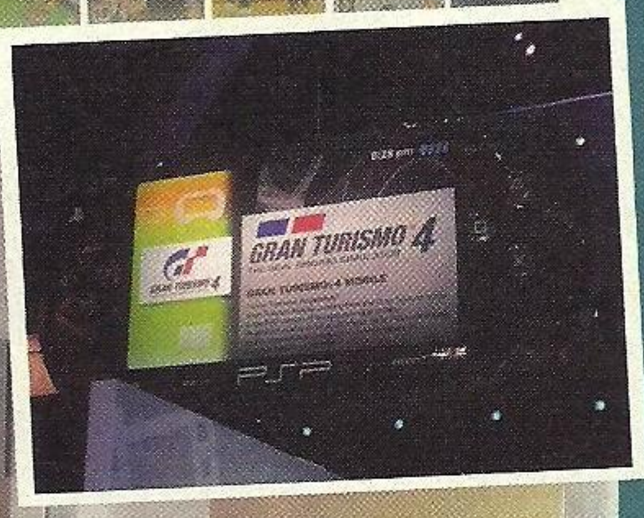


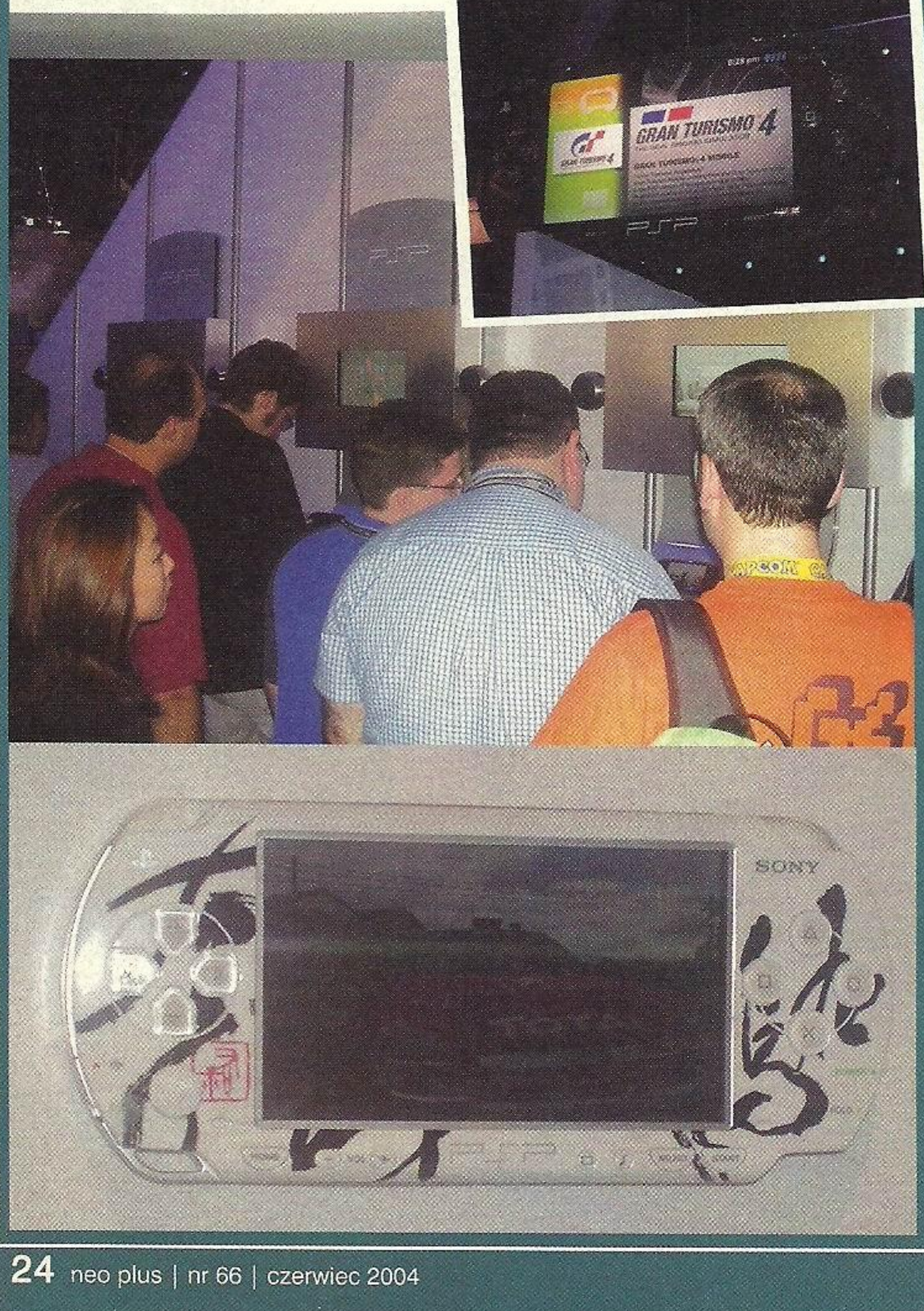




E3 2004 PLAYSTATION PORTABLE







Najmniejsza i jednocześnie najbardziej zaawansowana technicznie konsolka Sony została oficjalnie zademonstrowana na konferencji prasowej dla dziennikarzy, a potem już bezpośrednio na wystawie.

■ PREZENTACJA PSP

Znana jest już ostateczna specyfikacja techniczna systemu. Pudełeczko waży 260 gramów, ma 170 mm długości, 74 mm szerokości, 23 mm grubości oraz ekranik 4,3 cala w technologii 16:9 widescreen. Sony dumnie donosi, że ów monitorek to wysokiej jakości konstrukcja TFT, która bez problemu obsłuży paletę 16,7 mln kolorów w rozdzielczości 480x272. Pamiętacie krzyki niezadowolonych developerów odnośnie zbyt małej ilości pamięci RAM w konsolce? PSP dostało jej ostatecznie 32MB i dodatkowo 4MB kości DRAM. Malutki Portable zaopatrzony został również w dwa porty: jeden bezprzewodowy 802.11b Wi-Fi, a drugi USB 2.0.

Gry sprzedawane będą na małych, optycznych mini-dyskach UMD (Universal Media Disc), które pomieszczą do 1,8 GB danych. Rozpoczęcie sprzedaży konsolki w amerykańskich i europejskich sklepach przewidywane jest na wiosnę 2005 roku. Według Sony, maleńki PSP posłuży graczom również do oglądania filmów. W ramach demonstracji Sony pokazywało trailer Spider-Mana 2 i choć taki film zasługuje po prostu na kino, to i tak wyglądał przekozacko. Wszystkie filmy kompresowane będą w formacie MPEG4. Technologia ta, poza znaczną oszczędnością miejsca na nośniku, pozwala na uzyskanie czystego obrazu o jakości porównywalnej do DVD. Mamy też złą wiadomość dla wszystkich, którzy spodziewali się, iż wraz z UMD znikną tak zwane blokady regionalne. Otóż nic z tych rzeczy. Podobnie jak w przypadku poprzednich konsol Sony, firma wprowadza podział na regiony, przez co gra/konsola kupiona w USA (region 1), nie będzie współpracowała z konsolą/grą zdobytą na terenie Europy (region 2). Szkoda. Dodatkowo, każdy dysk będzie miał indywidualny numerek ID.

Sercem Sony PSP jest procesor MIPS 32-bit R4000 zbudowany w technologii 90nm. Mały potworek zasuwa z prędkością 333MHz, a jego przepustowość to 2.6GB/s. Obok procesora głównego, PSP zasilony będzie w dwa procesory graficzne, jeden do obróbki wysokiej jakości trójwymiarowej grafiki, drugi zaś do liczenia dwuwymiarowych pikseli. Takie kombo poruszy 664 miliony pikseli na sekundę w 24-bitowym kolorze, ewentualnie 33 miliony polygonów z nałożonymi efektami transformacji światła. Cudownie! PSP, jak na prawdziwy „walkman nowej generacji" przystało, poradzi sobie z wielokanałowym, przestrzennym dźwiękiem Dolby 7.1 i bez problemu obsłuży takie formaty muzyczne jak MP3, AAC, oraz zaprojektowany przez Sony system ATRAC3. Płytka UMD (o rozmiarze około 60 milimetrów) pomieści do dwóch godzin filmu w „standardowej" jakości – cokolwiek by to nie oznaczało. Rolę karty pamięci pełniło będzie w tym przypadku urządzenie o nazwie Memory Stick, które Sony od dawna traktuje jako standard w swoich urządzeniach. Z Memory Stick korzystają cyfrowe aparaty tej firmy, a także cyfrowe kamery, laptopy oraz nowy PSX. To nie wszystko. PSP zaopatrzony jest we wspomniany port USB 2.0, dzięki któremu możliwe będzie łączenie się z innymi urządzeniami. PSP to zupełnie nowy system do gier o dodatkowym, przepotężnym zastosowaniu.

W zalewie optymistycznych informacji na temat PS Portable jest też kilka niewyjaśnionych wątków. Ot, chociażby sprawa żywotności baterii (litowa 1,800 mAh), a więc jak długo pogramy sobie w grę i ile filmów obejrzymy, zanim ekranik zgaśnie. Prowadzący konferencję prasową, Kaz Hirai powiedział takie oto słowa: „Pytacie ile wytrzyma bateria. Cóż, PSP powinno przeżyć przy pełnym akumulatorku mniej więcej tyle, co pozostałe przenośne systemy rozrywki. W zależności od tego, do czego służyło będzie urządzenie, zabawy starczy od 2,5 do 10 godzin". Dziwne słowa, prawda? Rozpiętość prawie ośmiu godzin jest dość duża. Jest kilka możliwości. Pierwsza zakłada, że Sony ciągle pracuje nad baterią do PSP i w tej chwili nie potrafi dokładnie określić jak mocny będzie akumulator. W końcu na E3 nikt nie dostał w łapki ostatecznej wersji produktu. Druga możliwość każe przypuszczać, iż żywotność baterii zależy od tego, w jakim stopniu eksploatowany jest monitorek LCD, napęd UMD oraz procesor konsoli. Może się okazać, że owszem, wysłuchamy sobie 8 godzin muzyki i owszem, pogramy 10 godzin w niewymagające Bust-A-Move, ale... czy przy grach pokroju GTA3 i Gran Turismo 4, gdzie stale coś jest doczytywane, a procesor poci się nieprzeciętnie możemy liczyć na względnie kilka godzin zabawy? Najmniejsze kamery Sony wytrzymują maksimum godzinę przy jednoczesnym filmowaniu, kręceniu taśmą i podglądzie na ekraniku LCD – a pamiętajcie, że PSP jest na dyski, którymi silnik musi przecież kręcić. Nie zdziwiłbym się, gdyby ostatecznie długość życia baterii przy graniu stopniała do dwóch, trzech godzin. No chyba, że autorzy gier znajdą (czytaj: zostaną zmuszeni do stosowania) sztuczki pozwalające na ograniczenie poboru mocy, a więc i używania napędu. Czyli: cała gra do pamięci RAM konsoli.

■ PSP W PRANIU

Sprawa numer jeden to oczywiście analogowy cycek. Jest umiejscowiony pod krzyżakiem i wygląda nieco dziwnie, ale w rzeczywistości maca się go dość fajnie i wbrew pozorom jest dość ergonomiczny. Niestety żadne demo nie wykorzystywało jego możliwości. Podobnie wygląda sprawa czterech związanych z konsolą Sony, geometrycznych guziczków. Krzyżyk, trójkącik, kółeczko i kwadracik leżą dokładnie tam, gdzie powinny, nie ma problemu z trafianiem w kryzysowych przypadkach w odpowiedni klawisz, a samo PSP w ogóle doskonale sprawdziłoby się w przyszłości jako niezależny kontroler do PS2. Teraz coś o srebrnych spustach umieszczonych centralnie pod palcami wskazującymi grającego. Koszykarze nie będą do końca zadowoleni – co większe dłonie mogą mieć problemy z odpowiednim objęciem konsolki (choć na wystawie były one naturalnie przymocowane do uchwytów, w USA też kradną – i mieliśmy niejaki problem z objęciem urządzenie). Wszystko zależy od tego, jakie funkcje przypiszą „sztabom" poszczególni producenci gier. Sterowanie kamerą, centrowanie widoku, grzebanie w opcjach – da się przeżyć. Ale strzelanie, skakanie, czy side-stepy mogą być bolesne. Pora na prawdziwy rarytas. Najśliczniejszy i najlepszy wyświetlacz, jaki kiedykolwiek zastosowano w przenośnej konsolce. Sony nie kłamało – LCD PlayBoya wygląda po prostu fenomenalnie i w niewysłowiony sposób dodaje PSP uroku. Jakość obrazu wyświetlanego przez to urządzenie jest niesamowita. Ekran daje potężne podświetlenie, a obraz jest ostry jak żyleta.

No, ale ciekłokrystaliczne monitory już to do siebie mają. Są piekielnie drogie, ale oferują w zamian najwyższej jakości obraz. Niestety, jak żadne konstrukcje na świecie, LCD bezlitośnie pokazują kłopoty z aliasingiem (ząbki na poszarpanych krawędziach), więc developerzy muszą się odtąd przykładać jak nigdy, aby było pięknie i gładko. TFT obnażył kilka zademonstrowanych gier z aliasingu, ale... to wczesna faza produkcji (i doskonałe wytłumaczenie na wszelkie błędy). Niemniej, ekranik jest malutki, a przez to bardzo ostry, dzięki czemu gry wyglądają znacznie zgrabniej niż pozycje z PS2 na telewizorze.

PSP stał się faktem. Można było na nim zagrać i przekonać się naocznie, iż jest dokładnie tym, na co wszyscy czekamy. To przeolbrzymia moc zamknięta w naprawdę małym kawałku plastiku z najlepszym wyświetlaczem, jaki kiedykolwiek zastosowano w przenośnej maszynce. Jest jednak jeszcze sporo niewiadomych (cena, baterie, gry), więc jak zwykle czekamy na więcej informacji. Niemniej jednak pierwsze wrażenie wypadło bardzo pozytywnie.

Prowadzący konferencję prasową, Kaz Hirai powiedział takie oto słowa: „Pytacie ile wytrzyma bateria. Cóż, PSP powinno przeżyć przy pełnym akumulatorku mniej więcej tyle, co pozostałe przenośne systemy rozrywki. W zależności od tego, do czego służyło będzie urządzenie, zabawy starczy od 2,5 do 10 godzin". Dziwne słowa, prawda?

■ GRY NA PSP

Kilka standów z PSP pozwalało obejrzeć trailery nadchodzących gier i pobawić się w interaktywnie trzema z nich. Oczywiście w swojej mądrości Sony nie przygotowało screenshotów dla prasy, więc wszyscy możemy cieszyć się ładnymi inaczej zrzutami z kamery. Dobrze chociaż, że nie zawiodło Konami. Na lepsze shoty będziemy musieli poczekać jeszcze kilka miesięcy.

Metal Gear: Acid

Tajemnicą pozostanie, jak Hideo Kojima znajduje czas na wszystkie swoje projekty. Poza ogromnym wkładem w fabułę Metal Gear Solid, pomysłowy Japończyk wspiera również takie serie jak Zone of Enders i Boktai. Niewielu twórców potrafi poszczycić się tak licznym dorobkiem w tak krótkim czasie. Kojima jednak ani myśli przestać. Oto na światło dzienne wychodzi Metal Gear: Acid, kolejna cegiełka w wielkiej piramidzie opowieści o agencie, który krył się w cieniu, łamał karki przeciwnikom, zwisał na barierkach i ratował świat.

MG:Acid nie będzie próbą odświeżenia ani pierwszej, ani drugiej części przygód Węża na konsoli PSP. To zupełnie niezależny i przede wszystkim nowy epizod w kultowej historii autorstwa Kojimy. Konami zapytane o fabułę gry, o czas zdarzeń, innowacje w rozgrywce, datę wypuszczenia i w ogóle o jakieś najmniejsze nawet szczegóły zwyczajnie milczy. Prezentacja dema podczas E3 ograniczała się do zabawy kamerami i manipulowania nimi w czasie rzeczywistym, co miało pokazać, że gra pracuje już na PSP. Grafika wygląda nieco lepiej niż na PS one, ale to nie Sons of the Liberty czy Snake Eater. W MG:A zabrakło klasycznego, wałkowanego od dwóch części radaru. Zauważyliśmy także inny system wybierania rzeczy z podręcznego ekwipunku. Przypomina to jakieś karty, ale jak odniesie się to do samej gry? Zwróćcie uwagę na wskaźnik "999/999", który pojawił się nad paskiem energii. Czyżby od tej pory Snake, wzorem bohaterów RPG rozwijał swoje Hit Points? Czy zmieni się przez to struktura rozgrywki? Szczerze mówiąc wyglądało to bardziej na turową strategię, co jak się okazało potwierdził potem Hideo Kojima. No cóż, czekamy na kolejne info.

Death Jr.

Prawdziwy pokaz mocy małej konsolki. Super ostre, nasączone detalami obiekty robią znacznie większe wrażenie od momentu pierwszej demonstracji tego tytułu. Najbardziej po oczach biją liczone w czasie rzeczywistym efekty świetlne, w tym snopy światła padające na ciała potworków i ściany. Zapowiada się ostre siekanie malutkim, kościstym bohaterem i mocarne efekty liczone w czasie rzeczywistym. Wyglądało to bardzo efektownie.

Hot Shots

Konsolowi golfiarze doczekają się kolejnego odcinka przesympatycznej, parodiującej ten sport gry. Ładna i płynna grafika, w pełni trójwymiarowe środowisko (na przenośnych konsolach to ciągle novum) oraz karykaturalne, japońskie postacie. Nie żebyśmy się jakoś specjalnie jarali, ale kilka milionów w Japonii z pewnością zejdzie.

Frogger

Powiedzmy sobie po prostu, że gra zmierza na małą konsolkę. I na pewno nie będzie tytułem, który chcielibyśmy kupić jako startowy na PSP. Nie teraz, gdy wiemy już o nowym Metal Gear. Kolorowe i sympatyczne.

Pool

Kule bilardowe w pełnym 3D, obijające się o siebie i kręcące wokół własnej osi, rzucające efektowne cienie. Takie gry też są potrzebne.

Ape Escape

Przezabawna zręcznościówka wygląda w tym stadium jak czysta konwersja z leciwego PS one. A biorąc pod uwagę fakt, iż PSP może w technicznej kwestii powiedzieć znacznie więcej niż PS one, nie ma się na razie czym zachwycać. Czy Ape będzie zwykłym portem? Jeszcze nie wiemy.

Medievil

Kolejny remake. Studio Cambridge postawiło nam już włosy na plecach przy okazji niewiarygodnej grafiki uzyskanej przy okazji Ghosthunter (PS2) i wierzymy, że zdolniachy z Londynu dopieszczą ostatecznie ten remake. Z drugiej strony na tak małym ekraniku to i tak śliczna gra.

Formula 1

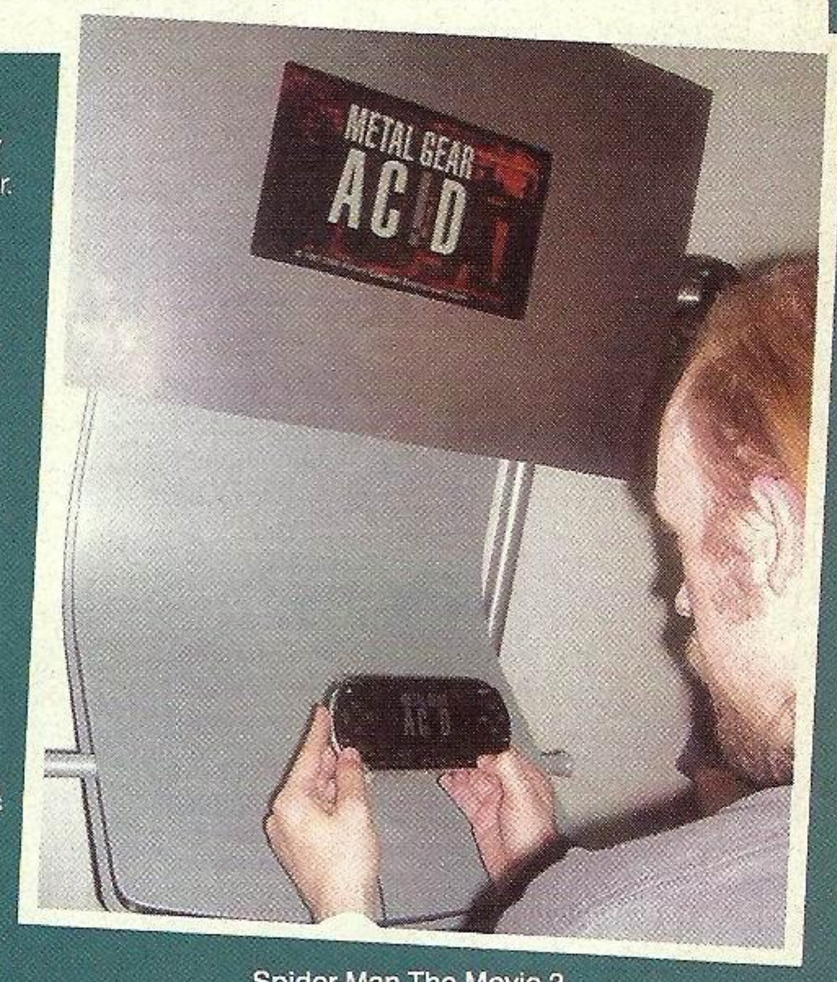
Jedna z czołowych produkcji SCEE. Niebawem na PS2 zagości F1 2004, więc autorom pewnie bez problemu wyszło coś „na boku". Może być, choć nie zrywa kasku.

ATV Off-Road Fury

Climax w pocie czoła pracuje nad wyścigami terenowych czterokołowców, które podbiły swego czasu serca posiadaczy PS2. Ładna, efektowna grafika w 3D oraz mnóstwo przenikających się i łamiących polygonów – widać, że PSP ma coś tam wspólnego z PS one. Ale zasuwało płynniutko.

Syphon Filter: Logan's Shadow

Gabe Logan nadal w doskonałej formie. Po premierze SF: Omega Strain (PS2), kolejna część gry zadebiutuje właśnie na PSP. Średnie wrażenie robiły sceny, w których Gabe strzelał w głowy przeciwników kryjąc się w ciemnościach, bo ciemności to nie jest coś, co wychodzi najlepiej na ekranach LCD. Ale obiekty nawet ładne. Z pewnością intrygująca pozycja.



Spider-Man The Movie 2

Bardzo ładnie to wyglądało. Trochę jak wcześniejsze przygody człowieka pająka na PS2. Można było obejrzeć jak Spidey obtłukuje przeciwników. Krótki trailerek demonstrujący grę w akcji pogrzał nas konkretnie.

Wipeout Pure

Jedna z najbardziej wyczekiwanych przez nas gier na PlayBoya. Z ekranika aż wiało niewiarygodnym poczuciem pędu. Obserwując trasy i modele pojazdów doszliśmy do wniosku, że gra czerpie całymi garściami z Wipeout Fusion. I bardzo dobrze.

Gran Turismo 4 Mobile

Firma Polyphony Digital dołoży wszelkich starań, aby najbardziej zaawansowany technicznie wyścig z konsoli PS2 ukazał się w odpowiedniej formie także na PSP! Widzieliśmy kilka przejazdów kamery przez trójwymiarowe trasy, cudownie dopieszczone samochody oraz płynną i przede wszystkim stałą animację. Wyglądało to niestety aż za ładnie i naszym zdaniem to po prostu bezczelny render, choć oficjele Sony zapewniają, że trailer był liczony w czasie rzeczywistym na dev-kicie PSP. Planowana jest specjalna edycja konsoli PSP, która będzie nosiła barwy GT4. Kierownicy się nie podłaczy, ale może być kiler!

NHL Face Off / NBA Shootout

Śmiać się, czy płakać w oczekiwaniu na serię sportowych gier w wykonaniu 989 Studios? Pamiętamy, że developer w czasach panowania PS one uchodził za jednego z... najmniej

zdolnych, a poziom gier nie był nawet dyskusyjny. Powiedzmy, że ich nowe propozycje zademonstrowane na PSP wyglądają na bardzo... wczesne.

This is Football 2005
No tak. Konami, chcemy PESa!!!

Twisted Metal World Tour
Przypominało to bardziej Twisted Metal: Small Brawl na PS one, niż Twisted Metal: Black na PS2. Gra wyglądała przeciętnie na tle innych pozycji.

Hard Corps
Czołgi i jakieś inne wehikuły szalejące na arenie. Podobno pracuje nad tym ekipa odpowiedzialna między innymi za Hardware, zatem na pewno położą nacisk na multiplayer. Ładna rzecz.

Tony Hawk's Underground 2
Dobra wiadomość! Zarówno sylwetki skejterów, jak i miejscówek, po których przyjdzie im szaleć na deskach wyglądają na żywcem przeniesione z PS2. Skejterzy trzaskają nieprawdopodobne triki, biegają z deskami w łapach i masakrują krocza nieudanymi zjazdami po barierkach. Przy całym tym zachwycie lekki niepokój jak na razie wywołała niepewna praca kamery śledzącej skejcików, ale... do premiery masa czasu. To będzie niesamowita gra. Każda platforma potrzebuje Tony'ego!

Ridge Racer
Seria zdaje się wracać na dobry tor. Demonstracja tej gry na PSP wywołała pozytywne wibracje wśród gapiów, choć wygląda chwilowo na podrasowaną część pierwszą serii, pamiętającą jeszcze początki PS one. Plusami tej odsłony wydają się ostre tekstury, ładne efekty towarzyszące wyścigom, płynna animacja i słodziutka Reiko wracająca do gry! Mamy nadzieję, że Namco dostarczy nam potężny hit!

Breath of Fire
Powiedzmy, że zarówno postacie bohaterów, jak i przeciwników ostro czerpią z oryginału na PS one.

WRC
Evolution Studios pracuje nad konwersją jednego z najlepszych racerków i trzeba przyznać, że wyglądało to bardzo zachęcająco. Spore wrażenie robiła fizyka pojazdów no i trójwymiarowa grafika.

Mercury
Logiczno-zręcznościowa gra. Ładna, ale...

Sticky Balls
I jeszcze jedna logiczna zabawka. Z kulkami.

Darkstalkers
Nawet na PSP nie zabraknie staroszkolnych, hardkorowych gier 2D. Dobitnie świadczy o tym Breath of Fire i Darkstalkers. Po prezentacji tego dynamicznego mordobicia można stwierdzić, iż konsolka ładnie radzi sobie ze sprite'ami.

Metal Shell
Jadący sobie czołg miał coś reprezentować . Jechał, jechał i pojechał.

Bust -a- Move
Najbardziej klasyczny puzzler zmierza dużymi krokami także na PSP. Nie zabraknie opcji gry na dwóch zapaleńców. Taito wszędzie musi wepchnąć tę grę...

Free Running
Ciekawa pozycja. Od niedawna popularny na zachodzie staje się ekstremalny sport polegający na skakaniu po dachach budynków i tu właśnie tak się dzieje. Ładna grafika 3D i fizyka świata.

Armored Core
Ekipa From Soft ostro pracuje nad pozycją, która powinna uszczęśliwić fanów ciężkiej stali poruszającej się na dwóch nogach, siejącej pociskami i laserami. Demo było wizualnie zbliżone do tego, z czym spotkaliśmy się już na PS2 i jeśli tylko gotowa produkcja otrzyma opcję multiplayer, szykuje nam się kolejny murowany przebój.

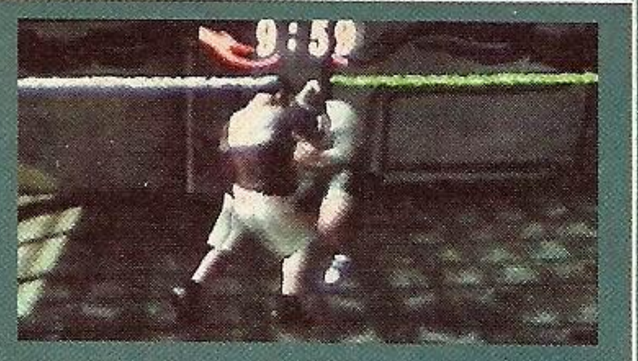
Dynasty Warriors
Szaleństwo mashowania po przyciskach pada dotrze także na PSP. Trailerek zrobił na nas spore wrażenie, gdyż pokazał, jak wyśmienicie sprzęt radzi sobie z przerzucaniem hurtowej ilości obiektów (w tym przypadku atakujących ze wszystkich stron przeciwników) jednocześnie.
To niebezpieczna gra. Zniszczony masherką pad da się odkupić, ale PSP...

Tajemniczy First Person Shooter
Nie mamy pojęcia jak nazywał się będzie ten wymiatacz, ale już krótki trailer pobudza wyobraźnię w równie wielkim stopniu jak nowy Metal Gear, czy Gran Turismo! Zaprezentowany FPS najłatwiej porównać do cudu o nazwie Metroid Prime (jest nawet możliwość transformacji w kulkę). Demko wypchane było cudownie zaprojektowanymi postaciami, świetnymi efektami towarzyszącymi strzałom i miażdżącą fizyką, dzięki której trafiony przeciwnik zachowywał się jak szmaciana lalka (impet pocisku i grawitacja wyczyniały z nim cuda). Czekamy jak diabli. Wcześniej chcemy poznać tytuł. Robi go Konami i ma to być horror.

Tales of Eternia
Pierwsza gra Namco na PSP i pierwsza grywalna pozycja pokazana publice. Dwuwymiarowy erpeg, konwersja Tales of Destiny II z PS one. Przyznam, że można było oczekiwać więcej po pierwszej prezentacji, ale cóż... Dało się chwilkę poszwędać i tyle. Nic specjalnego. Ale ładna grafika.

Dokodemo Issho
Ostatnia grywalna pozycja. Japońska. Prowadzi się w niej trójwymiarowego, uśmiechniętego kotka wydając mu komendy z listy. Przyznam, że chwilę popatrzyłem i poszedłem dalej. I tego, no, sympatycznie ten kotek się ruszał.

Fighting Spirits
Fighter i to zarówno w klasycznym widoku z boku, jak i w trybie fpp. Wyglądał interesująco, ale nie przyspieszył bicia serca. Chyba przydałoby się jednak przenieść Tekkena 3 albo Soul Calibur.



Od góry: GT4 Mobile, Wipeout Pure, Ridge Racer, Darkstalkers

Od góry: Fighting Spirits, Hard Corps, NHL Faceoff, Spider-Man 2

■ GARŚĆ NEWSÓW

SEGA wspiera PSP!
Władcy salonów arcade, twórcy przygód piekielnie szybkiego jeża oraz bogowie stojący za fenomenem Virtua Fighter (w skrócie SEGA) potwierdzili na E3 swoje wsparcie dla najnowszej maszynki Sony. Wskazano na pierwsze dwa tytuły: Puyo Pop Fever - szaloną grę logiczną oraz Project S - chwilowo nienazwaną, tajemniczą pozycję. Każdy miłośnik „niebieskich" domyśla się jednak, że imię flagowej maskotki tej firmy także zaczyna się na S. Pozytywnie o PlayStation Portable wypowiedział się Yuji Naka, szef czołowego oddziału developerskiego firmy: „Jestem strasznie zadowolony z tego, że SEGA ma zaszczyt oficjalnie przedstawić swoje plany wydawnicze na tak zaawansowany technicznie sprzęt, jakim jest PSP. Widzimy w tej maszynce ogromny potencjał, który zamierzamy jak najlepiej rozpracować. W chwili obecnej pracujemy nad Puyo Pop Fever oraz Project S (tytuł roboczy) i mamy nadzieję w pełni wykorzystać możliwości, jakie niesie bezprzewodowa komunikacja LAN i multiplayer. Zrobimy wszystko, aby wycisnąć ostatnie soki z szerokoekranowego panelu LCD zamontowanego w konsolce. Śledźcie nasze projekty". Dobra Yuji, nie ma sprawy, zrobimy to z przyjemnością!

EA dorzuca do PSP
Electronic Arts ogłosiło, iż pracuje obecnie nad czterema tytułami, w które na wiosnę 2005 roku będą mogli zaopatrzyć się posiadacze PSP. Na półkach sklepowych, zaraz obok konsolki powinny pojawić się takie gry jak: NBA Street vol.2, NFL Street, Tiger Woods PGA Pro Tour oraz Need for Speed Underground. Don Mattrick, szef EA Worldwide Studios przypomina, iż cztery lata temu, kiedy na rynku debiutowała PlayStation 2, firma błyskawicznie zaatakowała posiadaczy tej maszyny swoją ofertą tytułów. Nie inaczej będzie przy okazji PSP. Cztery gry na start konsoli od samego EA to naprawdę sporo. Firma planuje jednak zasilić PSP kolejnymi dwunastoma tytułami w ciągu pierwszego roku jej obecności na rynku. Trzymamy za słowo.

PSP kombajnem muzyczno filmowym?!
Wiemy już, że PlayStation Portable jako nośnika danych używał będzie tak zwanego UMD (Universal Media Disc) o pojemności 1,8GB. I fajnie. Ale kto mógł przypuszczać, że maleńki dysk zainteresuje wielkie wytwórnie fonograficzne, które wyrażą chęć umieszczenia na nim pełnowartościowych albumów z utworami, teledyskami i koncertami? Philip Wiser, kierownik działu technicznego z Sony Music Entertainment mówi: "UMD to szansa dla artystów muzycznych na dotarcie do większej rzeszy fanów. To jednocześnie nowe horyzonty w rozwoju ich karier".

99 developerów
Tak to już było z tym 11 maja, że ujawniło się dokładnie dziewięćdziesięciu dziewięciu producentów dłubiących nad oprogramowaniem do PSP. Ogromna ilość. Developer nr 100 i cała rzesza innych twórców na pewno ujawni się w ciągu kolejnych tygodni. Tymczasem wiedzcie, że przenośnego Soniaczka zasilają obecnie 34 zespoły z Japonii (w tym Namco, Capcom, Sega, Konami), 24 z Ameryki Północnej (między innymi Atari, Eidos, Factor 5, Electronic Arts, Vicarious Visions, THQ), 31 z Europy (wśród nich Acclaim Ent., Activision UK, Codemasters, Rockstar Games, Ubisoft) oraz 10 z Korei Południowej (Axis Ent., Neowiz Corp.). Jednego bądźcie pewni - gier nie zabraknie. W samej Japonii rozpoczęto ponad 50 projektów.

Jerzy, Dante i wampiry na PSP!
Aż chce się krzyknąć z radości! Zarówno Viewtiful Joe, jak i Devil May Cry zostaną dostarczone na nową maszynkę Sony! Czy będą to zupełnie nowe tytuły, czy wyłącznie konwersje, tego jeszcze nie wiemy. Mimo to, nasz współczynnik podniecenia sięga zenitu. Matt już nawet eksplodował... Czekamy ą na więcej informacji.

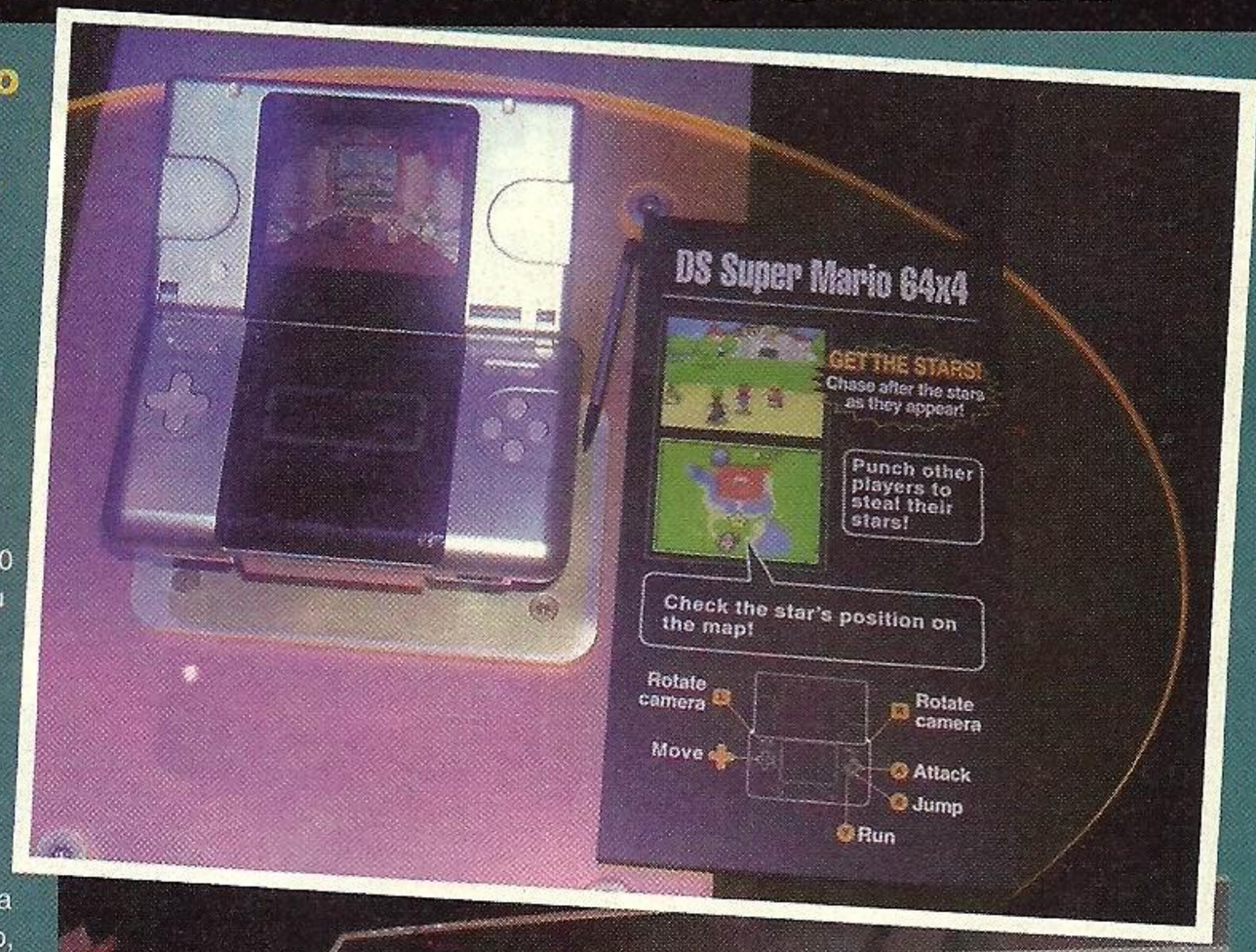
Final Fantasy VII: Advent Children UMD
Square Enix oficjalnie potwierdziło, iż filmowy CGI-sequel do Final Fantasy VII będzie jednocześnie pierwszą produkcją filmową, która ukaże się w formacie UMD. Na E3 pokazana została zapowiedź zbliżającego się ogromnymi susami filmu, którego akcja rozgrywa się w miejskich, zamkniętych sceneriach. Już nie możemy się doczekać post-apokaliptycznego klimatu FFVII przeniesionego na ekran! Dodajmy, iż prezentacja trailera pokazywana była natrualnie na wyświetlaczu PSP.

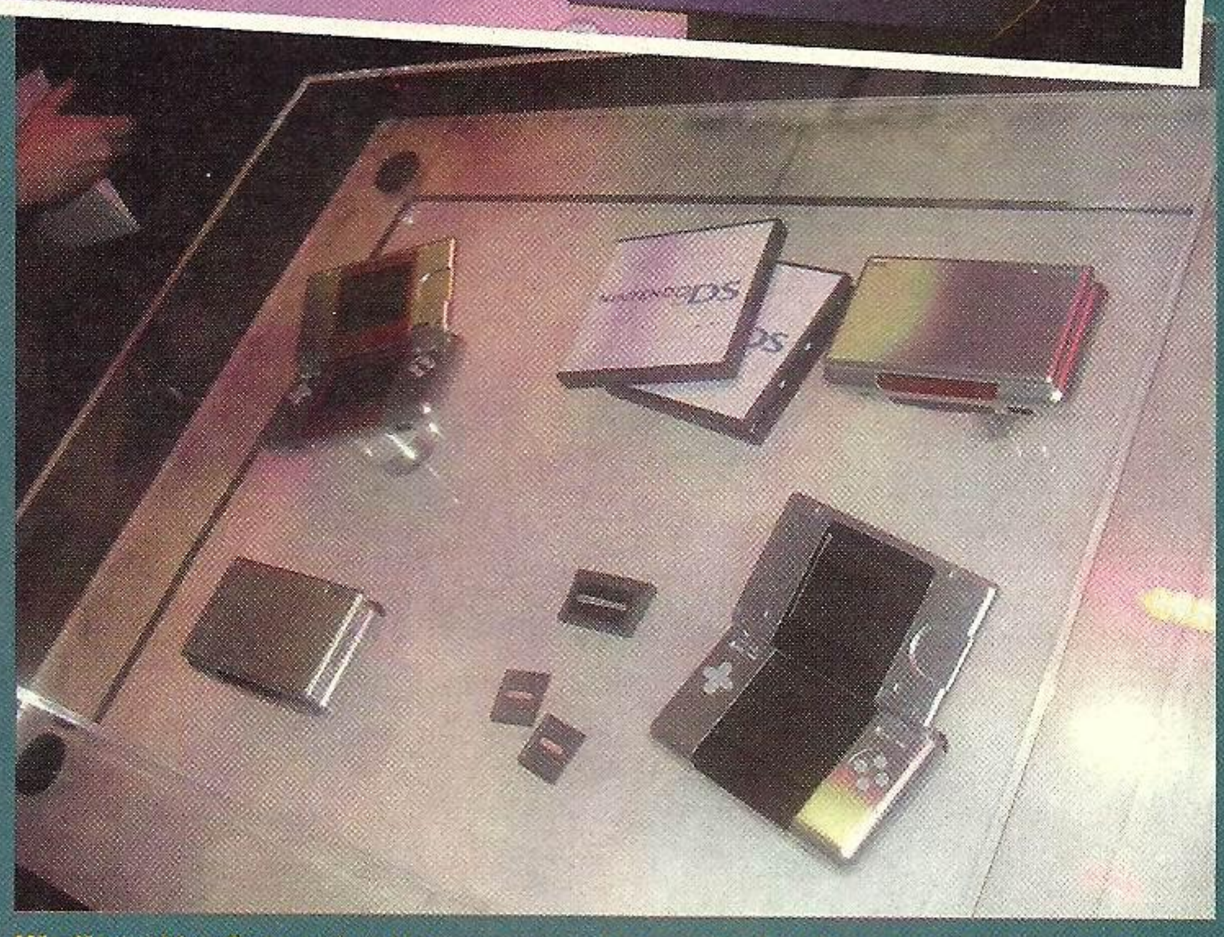
NOWY MIESIĘCZNIK O GADŻETACH

z filmem na DVD

E3 2004 NINTENDO DUAL SCREEN

Ku naszemu zdziwieniu Nintendo nie promowało ostro NDS podczas wystawy. W rzeczywistości maleńka, mieszcząca maksymalnie kilkanaście osób komnatka została umieszczona gdzieś z boku stoiska i jak można było się spodziewać kolejka do wejścia była olbrzymia.





MINĘŁO PÓŁ GODZINY

Odczekaliśmy swoje, a po wbiciu się za kotarę ujrzeliśmy nową konsolkę Nintendo. Pierwszy rzut oka... Design rozczarowuje i to bardzo – złożone przypomina to blaszaną puderniczkę, a nie nowoczesną konsolę. Jednak według słów szefów Ninny podczas E3 prezentowany był prototyp urządzenia, a obudowa ulegnie jeszcze wielu zmianom zanim konsolka powędruje na półki sklepów. Na całe szczęście – trzymamy za słowo.

A więc po kolei. Górny ekran to zwykły wyświetlacz, dolny – aktywny na dotyk, czyli po prostu touchscreen. Ekran można tykać palcem, długopisem lub specjalnym wskaźnikiem (takie wskaźniki zwane są stylusami), który można było schować z tyłu obudowy. Z lewej strony standardowy krzyżak, z prawej – niespodzianka, bo aż cztery przyciski. Nad krzyżakiem znajdują się przyciski Start i Select, natomiast po drugiej stronie – włącznik. Pod krzyżakiem umieszczono mikrofon, przy pomocy którego będzie można w przyszłości, w niektórych grach, wydawać polecenia głosem. Z kolei głośniczek w prototypie znajdował się na górnej części, po prawej stronie ekranu. Na górze obudowy są oczywiście dwa spusty. Jeśli chodzi o gabaryty urządzenia, przypomina dwa GBA ułożone jeden na drugim. To dość gruba i niemała maszynka. Carty NDS'owe wkłada się od góry konsolki. Oczywiście była przymocowana specjalnymi uchwytami, nie mogliśmy więc tego sprawdzić. Z kolei gry na GBA wsuwane są od dołu. Na zdjęciu możecie porównać rozmiary cartów i widać, że miniaturyzacja nie omija także laboratoriów Nintendo. Pełną specyfikację techniczną podawaliśmy dwa miesiące temu w Pocket Warriorze, nie ma więc sensu powtarzać wyliczanki. Warto jedynie dodać, że ekrany NDS dają ostry, jasny i bardzo kontrastowy obraz. Jest także obiecane łącze bezprzewodowe, dzięki któremu bez problemów pograliśmy w Metroida. Trójwymiarowa grafika jest na poziomie Nintendo 64, a może nawet nieco lepszym – choć na przykład w Metroidzie widoczny był brak antyaliasingu i filtrowania tekstur. Mimo to wrażenia jak najbardziej pozytywne. No i ekran dotykowy otwiera po prostu zupełnie, ale to zupełnie nowe możliwości jeśli chodzi o zabawę, ale o tym za chwilę.

Według słów Satoru Iwaty cena nowego handhelda Nintendo ma wynosić poniżej 200 dolarów. Shigeru Miyamoto dodał, że w celu obniżenia kosztów część wstępnie planowanych funkcji musiała zostać pominięta przy tworzeniu Dual Screen'a. Podobno jednym z takich elementów miał być sensor wstrząsów. Hmm, chyba jednak lepszy jest wbudowany mikrofon, jednak zobaczymy jak ten ostatni zostanie wykorzystany przez programistów. Za to dwa internetowe sklepy, EBWorld oraz Gamestop, dodały do swojej oferty preordery na Nintendo Dual Screen. Według nich cena konsolki to 199$, a gry 49,99$. Jako data premiery w USA widnieje 29 listopada tego roku, jednak obie firmy zastrzegają, że wszystko może się jeszcze zmienić. W Europie wstępnie możemy się spodziewać NDS wiosną 2005.

NDS zrobił na nas spore wrażenie. Nowatorstwo zawsze trzeba cenić. Jeśli zmieni się obudowa, a cena będzie przystępna – gracze dostaną coś naprawdę nowatorskiego, o nieodkrytych dotąd możliwościach. Byle tylko autorzy gier nie poprzestali na umieszczaniu na drugim ekranie mapek poziomów.

Szczerze mówiąc po kontakcie z NDS jesteśmy nieco zdziwieni, że Ninny chce jeszcze sprzedawać GBA. Choć z drugiej strony przez cały czas GameBoy Advance sprzedaje się rewelacyjnie... Ach, to Nintendo...

SOFTWARE

Mario na DS po raz pierwszy

Jedynym z pierwszych tytułów pokazanych w Los Angeles przy okazji prezentacji Nintendo DS był **Super Mario 64x4**. Jest to multiplayerowa zręcznościówka oparta na wielkim hicie z Ninny64. Zadaniem graczy (maksymalnie czterech) jest zebranie gwiazdek porozrzucanych po planszy. Każda z postaci (do wyboru Mario, Luigi, Wario oraz Yoshi) dysponuje innymi zdolnościami oraz specjalnym atakiem, które należy odpowiednio wykorzystać w celu odebrania zdobyczy przeciwnikom lub zgarnięcia ciężko dostępnych bonusów. Pod względem oprawy wyglądało to jak Mario 64, zwłaszcza w kontekście modeli postaci. Akcja rozgrywa się na górnym ekranie; na drugim widoczna jest mapa, którą przybliżamy bądź oddalamy za pomocą dotyku. Jedyny mankament to sterowanie, które średnio się sprawuje po przejściu z gałki analogowej na krzyżak. Podczas E3 dostępna była jedna jedyna miejscówka, a cała zabawa sprowadzała się do biegania z miejsca na miejsce i przepychanek. Można było również zanurkować. Ogólnie – fajne demko, ale czy z tego wyjdzie pełna gra?

Metroid Prime: Hunters

To chyba najciekawsza pozycja na Nintendo DS, jaką pokazano podczas wystawy. **MP: Hunters** to deathmatchowa wariacja na temat Metroid Prime z konsoli GameCube. Wykorzystuje te same modele, dźwięki, architekturę i środowisko! Oczywiście nie dorównuje grafiką wielkiemu pierwowzorowi, jednak i tak wygląda doskonale. W wersji zaprezentowanej na E3 za pomocą bezprzewodowej sieci mogło się zmierzyć do czterech osób, jednak nie wiadomo czy ta liczba się zwiększy (maksymalnie połączonych może być 16 DS'ów). Każdy z graczy wcielający się w Samus przybiera inny kolor pancerza i stara się wyeliminować przeciwników. Na górnym ekranie widzimy mapę, a na dolnym – tym dotykowym, rozgrywa się cała akcja. A teraz czas na najlepsze: obracamy się, celujemy, strzelamy i transformujemy w Morph Ball poprzez dotykanie ekranu stylusem! Jedynie do strafe'owania oraz poruszania się naprzód/do tyłu służy krzyżak, a za pomocą lewego spustu lokujemy się na obiektach. W akcji wypada to nieźle i można mówić o precyzyjnej konrroli... dopóki nie zachce się komuś strzelić. Trzeba wtedy oderwać piórko i puknąć nim w ekran. W 90 procentach przypadków celownik skakał na boki, więc równie dobrze można było zapomnieć o trafirniu. Były z tym problemy. Zaprezentowana plansza wyglądała na całkiem dużą: obejmowała kilka pięter i zawierała sporą liczbę korytarzy. Jako, że Retro Studio zajęte jest opracowywaniem drugiej części Prime'a, za produkcję wzięło się Nintendo Software Technology, autorzy choćby Wave Race: Blue Storm.

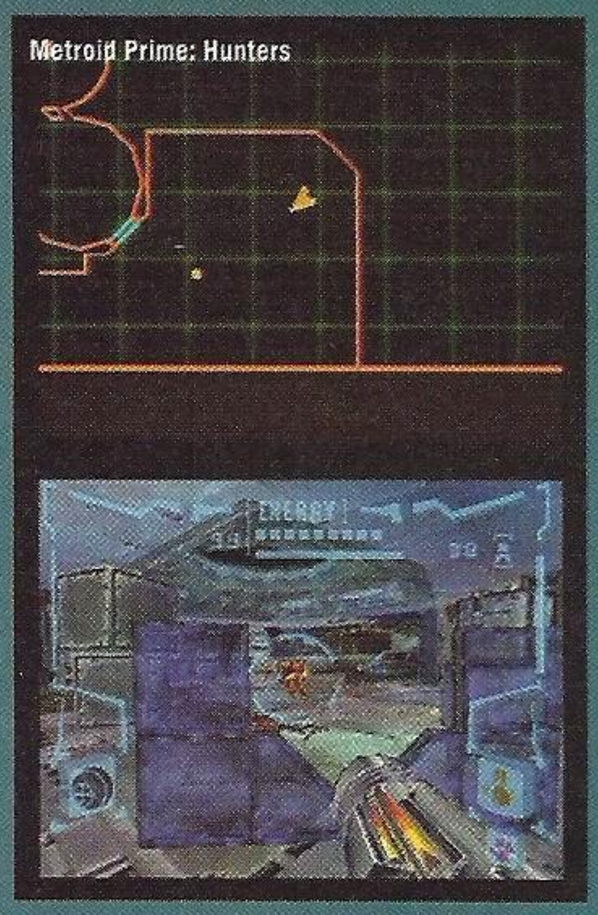
Czatowanie przez DS?

Tak, jednak nie do końca w sposób, w jaki sobie to pewnie wyobrażacie. Dual Screen nie będzie łączył się z internetem, ale za to otrzyma program o nazwie **PictoChat**. Pozycja ta będzie pozwalać na łączenie się szesnastu posiadaczom nowej konsoli Nintendo (podczas E3 obsługiwało tylko dwa sprzęty). Możliwości „gracza" ograniczają się do dwóch czynności: wysyłania wiadomości oraz rysowania prostych obrazków. Na górnym ekranie (przypomnijmy: tym „zwykłym") pojawiają się wypowiedzi innych użytkowników zaś na dolnym (tym czułym na dotyk) za pomocą wyświetlonej klawiatury stukamy tekst lub tworzymy dzieło sztuki posługując się nieskomplikowanym programikiem. Wszystko naturalnie wykonujemy nie używając krzyżaka czy przycisków, ale palca czy ewentualnie jakiegoś wskaźnika. **PictoChat**

Według słów Satoru Iwaty cena nowego handhelda Nintendo ma wynosić poniżej 200 dolarów. Shigeru Miyamoto dodał, że w celu obniżenia kosztów część wstępnie planowanych funkcji musiała zostać pominięta przy tworzeniu Dual Screen'a.

Super Mario 64x4

Super Mario 64x4



to typowy tytuł stworzony po to, by zaprezentować specyficzne możliwości sprzętu. Ciekawe, czy w ogóle wejdzie do sprzedaży.

Wario narozrabia

Po GBA i GCN przyszedł czas na Dual Screen. Także na nim zawita **WarioWare Inc.** tym razem z przyrostkiem "DS". To niewątpliwie świetny materiał do wykorzystania specyficznych możliwości nowe dziecka Nintendo. Szczególnie, jeśli chodzi o Touch Screen. Grafika nie zmieniła się ani na jotę, jednak pomysły na mikro-gierki są bardzo ciekawe i to one mają stanowić o sile tej pozycji. Przykładowo: na planszy porozrzucane są różne przedmioty, a my prowadząc palcem siatkę mamy za zadanie je zebrać. Albo musimy zerwać linę, na której wisi klatka w taki sposób, by złapać chodzącą niżej kaczkę. Bądź podrapać wąsatego chuligana po plecach, hehe. W wersji opracowanej na E3 nie znajdował się tryb multiplayer, jednak nie wątpimy, że w finalnej wersji go nie zabraknie.

Go go Soniku

SEGA zapowiedziała, że oprócz Project Rub pracuje także nad **Sonic DS** (tytuł roboczy). Gra jest projektowanie specjalnie tak, by wykorzystać możliwości NDS, a konkretniej chodzi o czuły na dotyk ekran, bo na nim właśnie skupiają się programiści Niebieskich. W dostępnym demie biegaliśmy Sonikiem po plaży podobnej do tej z pierwszej przygody jeża na Dreamcaście. Właściwie to decydowaliśmy jedynie o jego szybkości oraz skoku, gdyż skręcał bez naszego udziału. Akcję prezentował górny wyświetlacz, zaś dolny ekran był wykorzystywany do sterowania. Interakcja gracza polegała na jak najszybszym przesuwaniu piórkiem od lewego do prawego końca ekranu. Aby podskoczyć, trzeba było wykonać ruch w górę. Zadaniem było naturalnie zebranie pierścieni i dotarcie do mety w najkrótszym możliwym czasie. Nie wiadomo jednak czy **Sonic DS** w całości będzie oparty na tym pomyśle, czy też demko z E3 stanowić będzie jedynie element rozgrywki w ukończonej pozycji. Przy okazji Yui Naka nie omieszkał pochwalić nowej konsoli Nintendo, za możliwości, jakie daje w tworzeniu gier. Wspomniał zarówno o Touch Screenie, jak i dwóch ekranach, bezprzewodowej komunikacji oraz mikrofonie, jednak zaznaczył, że ich pierwsze dwa tytuły przygotowywane dla tej konsoli skupiać się będą na wykorzystaniu możliwości tego pierwszego.

Mario na DS po raz drugi

Tym razem nie będzie to żaden remake, ale całkowicie nowy tytuł, jednak gracze i tak poczują powiew przeszłości. A to dlatego, że Nintendo pracuje nad **New Super Mario Bros.** Pozycja będzie kontynuować chlubną tradycję, zapowiada się na side-scrollowanego platformera z obowiązkowym rozwalaniem skrzynek i skakaniem przeciwnikom po głowach. Słowem, klasyczny Mario Bros. Z nowych mechanizmów wiemy o specjalnym power-upie, który sprawia, że nasza postać lub oponent powiększa się do rozmiarów ledwo pozwalających mu zmieścić się na ekranie. Co oczywiście przekłada się na jego siłę przebicia. Jednak gra dla NDS nie byłaby grą dla NDS, gdyby nie wykorzystywała dwóch ekranów. Kiedy biegamy po powierzchni (wiadomo: kwiatki, drzewka, trawka) nasze oczy śledzą wydarzenia na górnym ekranie, zaś gdy schodzimy pod ziemię za pomocą warp pipe'a nasz wzrok wędruje kilka centymetrów niżej. Grafika jest śliczna, aczkolwiek w większości dwuwymiarowa. Z polygonów zbudowane są jedynie postacie, a najwięcej trójkątów otrzymał naturalnie Mario, który wygląda imponująco – niemal identycznie jak na GameCube.

WarioWare

Po prostu bomba!

Także Hudson chce mieć udział w kotle zwanym Nintendo Dual Screen i po cichu pracuje nad Bomberman DS (powiedzmy to wszyscy razem: tytuł roboczy!). Sam pomysł godny pochwały, szczególnie w kontekście bezprzewodowej orgii multiplayerowej, jednak wersja zaprezentowana na E3 wołała o pomstę do nieba. Po pierwsze nie miała żadnego trybu rozgrywki wieloosobowej; walczyło się jedynie z przeciwnikami sterowanymi przez konsolę. Po drugie grafika prezentowała bardzo niski poziom. Na jednym z ekranów wyświetlana grafika była trójwymiarowa, a na drugim dwuwymiarowa. Na dodatek gra, nie licząc pompowania balonu z power-upami, w żaden sposób nie korzystała z możliwości, jakie daje NDS. Bo przecież nie o to chodzi.

Nie mogło zabraknąć Pokemonów

A jakże, zagoszczą również na NDS. A zwłaszcza taki żółty szczur, Pikachu zwany. W wersji dedykowanej E3 **Pikachu DS** (nie ma to jak oryginalny tytuł) wyglądał na pozycję łudząco podobną do recenzowanego miesiąc temu Pokemon Channel na GaCka. Nasz pupilek biegał sobie po łące przemieszczając się między ekranami, a my zabawialiśmy go oraz uczestniczyliśmy w mini-grach. Za pomocą palca tudzież długopisu czy stylusa mogliśmy go ciągnąc za ucho, głaskać (Wojtek już zaciera rączki), odrysowywać jego kształt czy grać na gitarze. Pomysły na gierki są całkiem, całkiem, ciekawi jesteśmy jedynie czy wzorem Hey You Pikachu z N64 autorzy pokuszą się o sterowanie głosem. Tak, z pewnością.

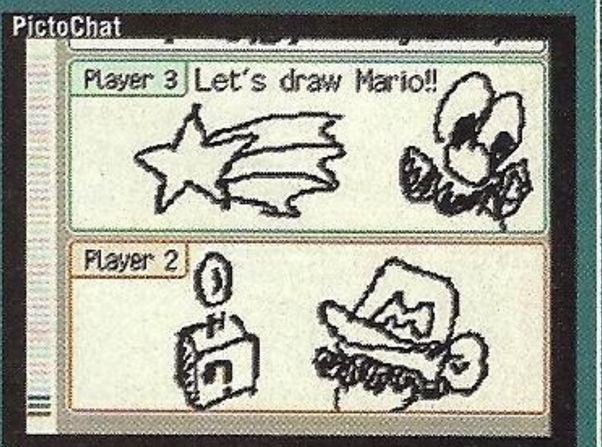
Mario na DS po raz trzeci

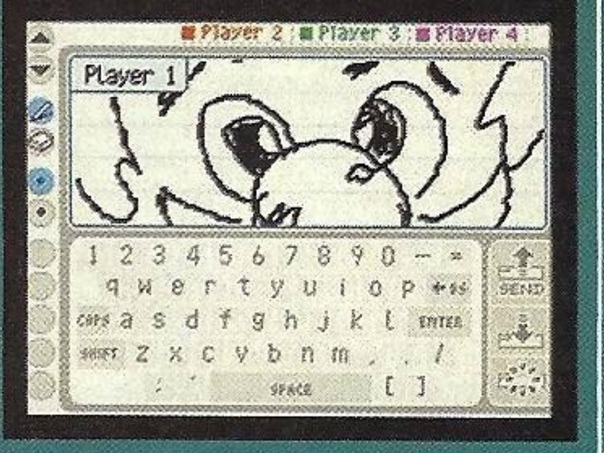
Ktoś mógłby rzec, że co za dużo to niezdrowo, jednak w tym przypadku nie powinniśmy mieć powodów do narzekań. Na pocieszną, dwu-ekranową kieszonsolkę od Nintendo trafi Mario Kart DS (te tytuły to się chyba zmienią). Gra będzie czymś pomiędzy MK64 a Double Dash!! Z tego pierwszego pochodzi model jazdy oraz pojazdy; nie uświadczymy tu patentu z dwoma postaciami na kart. Jednak to z GameCube'owej odsłony będą pochodzić plansze, power-upy oraz kierowcy. Oczywiście grafikę troszeczkę okrojono: wyleciało część detali z tras, a modele maskotek Nintendo nie są takie idealne, jednak gra trzyma płynną animację przy ośmiu rywalach jednocześnie. Wyścig obserwujemy na górnym ekranie; na dolnym zaś mamy mapkę oraz aktualna klasyfikację. Karty nie zostały zaprezentowane w grywalnej formie, a jedynie jako trailerek.

Pac-Man DS?

Namco szykuje dla tej konsolki dwie gry bazujące na serii z żółtą kulką zjadającą kulki. Jedną z nich jest **Pac Pix** i zapowiada się rewolucyjnie. Sprawa jest prosta: na

PictoChat



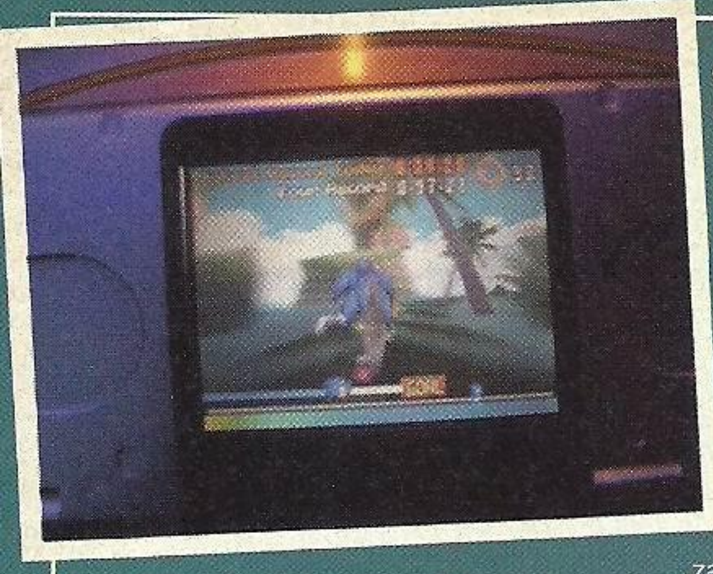


kartce papieru latają sobie wszystkim znane duchy, a zadaniem gracza jest unicestwić je poprzez zjedzenie. W tym celu RYSUJE Pac-Mana, który klapiąc paszczą przesuwa się do przodu! By zmienić kierunek jego ruchu należy narysować mu ściany, od których się odbije i właśnie odpowiednie ich nanoszenie jest kluczem do sukcesu. Trzeba jednak uważać by nasz rysunek był dokładny lub żeby Pac nie wyleciał za planszę, gdyż wtedy trzeba go stworzyć od początku, a i combo się przerwie. Na dodatek mamy ograniczoną ilość tuszu oraz czasu. Wprawdzie pomysł potrzebuje jeszcze rozwinięcia, ale jego sedno to wprost genialna podstawa pod grę. Druga pozycja to klasyczny, choć trójwymiarowy Pac-Man – również z genialnym pomysłem. Szczerze mówiąc rozwiązania w tej grze było dla nas najciekawszą próbą możliwości NDS. Już, już. Na górnym ekranie jest sobie Pac-Manowa plansza w pełnym 3D, ale także z górkami i dołkami. Na dolnym ekranie – kula. Aby nasz żółty kropkojad przesuwał się w pożądaną stronę, trzeba... Nie, nie używać krzyżaka, ale toczyć kulę paluchem, co raz szybciej i szybciej, niby wprawiając ją w ruch przez odpowiednio szybki kontakt. Toczyć można w każdą stronę. Patent jest naprawdę super.

■ DEMKA I INNE WIEŚCI

Co potrafi DS?

Oprócz wczesnych wersji gier podczas wystawy pokazywano również czysto techniczne dema. Nie miały one za zadanie zaprezentować mocy obliczeniowej NDS'a, tylko wskazać w jaki sposób można wykorzystać dotykowy ekran. Nie obyło się bez rozrzucania kwadracików i ponownego zbierania ich w kupkę przy użyciu palca wskazującego oraz wciskania różnorakich pojawiających się na ekranie przycisków i obserwowania rezultatów.



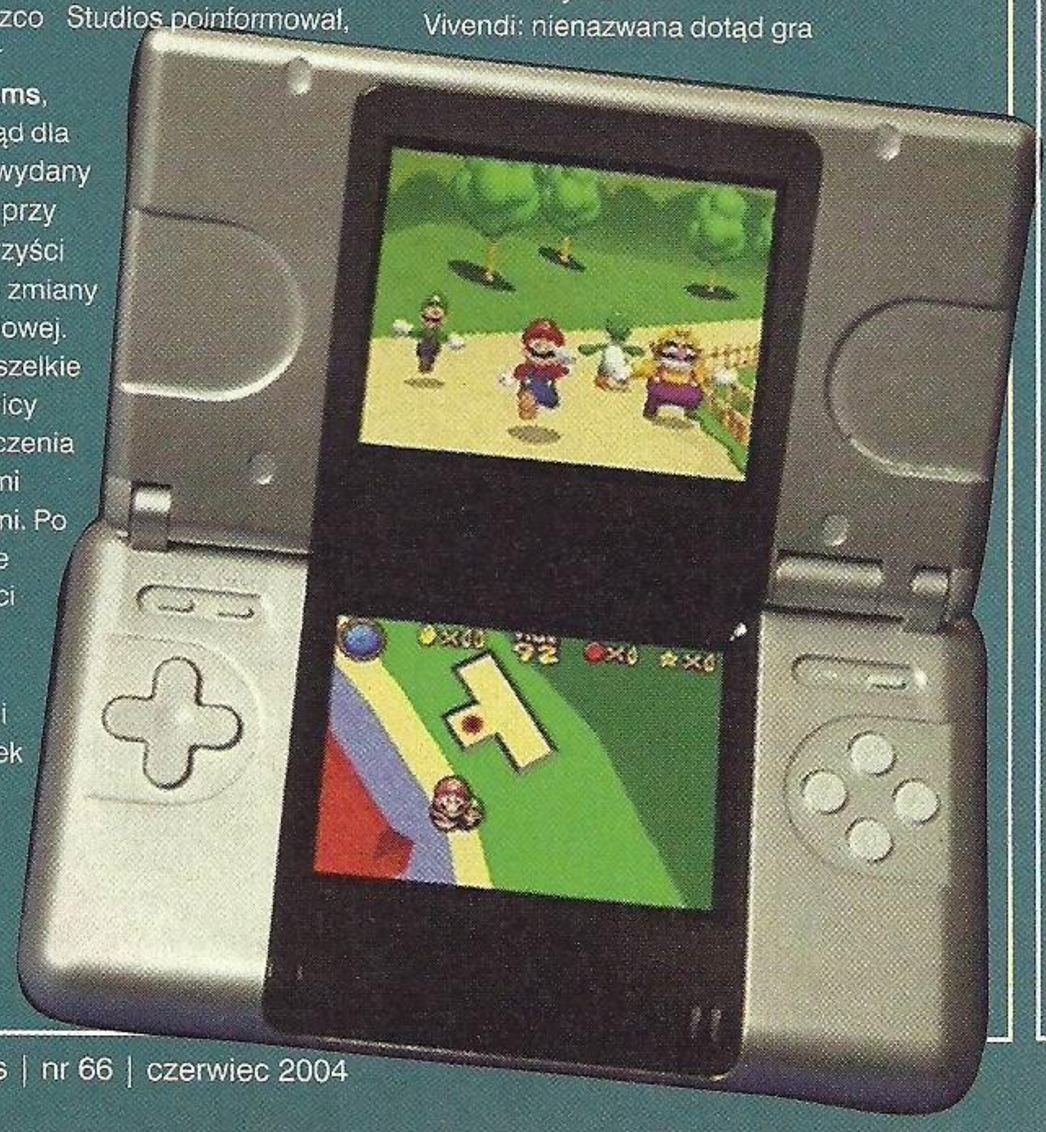
Kolejna demonstracja to **Carving**. Polegała ona na tym, że wybieraliśmy walec z jakiegoś materiału (na przykład drewna lub stali) i gdy się obracał wokół własnej osi mogliśmy do modelować palcem / wskaźnikiem. Dodatkowo owe figury miały nałożone różnorakie tekstury. Po zakończeniu tej czynności mogliśmy obejrzeć sobie nasz twór dowolnie nim obracając i przybliżając kamerę. I tak w kółko. Kolejny propozycja na wykorzystanie Touch Screena – nic poza tym.
Zapewne pamiętacie ciągnięcie za nos pewnego hydraulika w Super Mario 64. Na bazie tego pomysłu stworzono **Mario's Face**. Używając krzyżaka, przycisku oraz górnego wyświetlacza wybierało się pomiędzy facjatą Maria i Waria, która wskakiwała na niżej położony ekran. I tutaj zaczynały się wodotryski. Po pierwsze można było wybierać między śliczną, trójwymiarową grafiką, a efektem skłaniającym się ku cell-shadingowi. Miało to naturalnie pokazać, że konsola radzi sobie z każdym rodzajem oprawy. Oprócz tego dało się ściągać im czapeczki, obracać ich głowy oraz rozciągać wszelkie części twarzy. Wszystko oczywiście przy udziale jedynie oblepionych pizzą paluchów. Dodatkowo postacie bardzo fajnie reagowały, prezentując zaawansowaną mimikę. Trudno się spodziewać, by z **Mario's Face** powstała jakaś pełnoprawna pozycja, jednak jako dodatek do Super Mario 64x4 nadawałby się znakomicie. Pokazano jeszcze kilka ciekawych demek i szczerze mówiąc pomysły na wykorzystanie ekranu dotykowego były w nich znacznie ciekawsze, niż mapa na drugim ekranie...

Rare dla DS?
Zaraz po E3 pojawiła się plotka jakoby studio Rare było w posiadaniu dev kitów do NDS i pracowało już nad dwoma tytułami dla tej maszyny. Jednym z tytułów ma być podobno **It's Mr.Pants**. Na chwilę obecną nikt tego nie potwierdził, jednak tajemnicą nie jest, że twórcy takich hitów jak Banjo-Kazooie czy Perfect Dark stworzyli kilka pozycji dla GBA już po przejściu do obozu M$. Może więc i tym razem coś szykują?

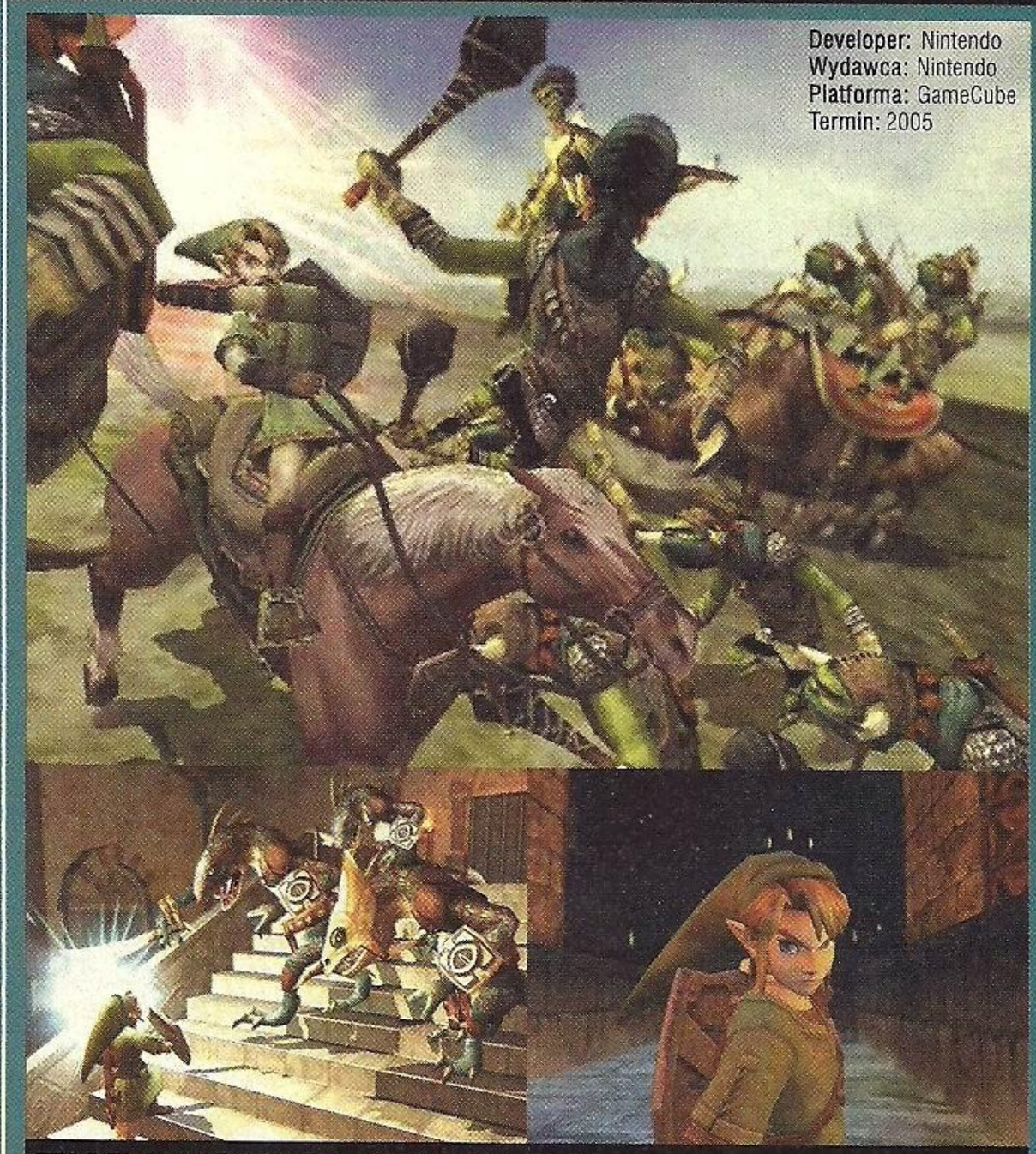
I jeszcze jeden, i jeszcze raz
Developer Mezco Studios poinformował, że jego shooter **Cerulean Dreams**, planowany dotąd dla GBA, zostanie wydany na NDS. Dodał przy okazji, jakie korzyści wynikną z faktu zmiany platformy docelowej. Po pierwsze, wszelkie statki, przeciwnicy oraz część otoczenia będzie obiektami trójwymiarowymi. Po drugie, wszelkie śmieci w postaci paska energii, aktualnie wybranej broni i innych duperelek zasłaniających widoczność zostaną przeniesione z głównego na dotykowy ekranik. Tam również trafią różnej maści opcje, które będzie można konfigurować zarówno w czasie gry, jak i podczas pauzy. Oprócz tego opcja kooperacji będzie dotyczyła całej gry, a nie jedynie mini-gier i walk z bossami, jak to miało mieć miejsce na GBA. Nie wiadomo jeszcze ilu dokładnie graczy będzie obsługiwał ten tryb.

Pokrzyżujemy zwierzęta?
Europejscy posiadacze GCN nadal nie otrzymali Animal Crossing, a tu Nintendo zapowiedziało konwersję na DS. Tak, tak – konwersję, gdyż gra wygląda bardzo podobnie do wersji z dużej konsoli N, choć nie jest to znowu jakieś przełomowe osiągniecie w przypadku tego tytułu. W każdym razie wszystko rozbija się o dotykowy wyświetlacz, z którego **Animal Crossing DS** będzie korzystał w bardzo ciekawy sposób. Wszelkie wyskakujące podczas zabawy menusy pojawiają się na dolnym ekranie, przez co, po pierwsze, mamy większą widoczność głównego obrazu, a po drugie, wygodniej się po nich poruszamy. Bo chyba lepiej ręcznie pisać tekst na klawiaturze palcami niż używając krzyżaka, nieprawdaż? To samo, jeśli chodzi o poruszanie się po kieszeni z przedmiotami czy też korzystanie z programu do rysowania. Dodając do tego prawdopodobnie możliwość łączenia się z innymi użytkownikami otrzymujemy ciekawie zapowiadający się tytuł.

Zapowiedzi od 3rd Party Developers dla NDS
Według słów szych z Big 'N' podczas startu Nintendo Dual Screen dostępnych ma być około setka pozycji. O większości z nich nic nie wiadomo, jednak kilka firm ujawniło rąbka tajemnicy. Oto co nas czeka:
Activision: Spiderman 2
Atari: Project (nazwa robocza)
Bandai: One Piece oraz inna, nienazwana dotąd, gra
Banpresto: Dragon Ball Z
Capcom: Megaman Battle Network, Viewtiful Joe DS, Gyakuten Saiban
EA: Need for Speed
From Software: nienazwana dotąd produkcja
Hudson: Bomberman, nienazwana dotąd produkcja
Koei: Dynasty Warriors
Konami: Frogger 2005, Yu-Gi-Oh: Nightmare Troubadour
Majesco: nienazwana dotąd gra
Namco: Mr. Driller, RPG (nazwa robocza)
Sega: Project Rub (nazwa robocza)
Square-Enix: Final Fantasy Crystal Chronicles, Egg Monster Hero, Dragon Quest Monster
Tecmo: Monster Rancher
THQ: Spongebob Squarepants
Ubisoft: Rayman
Vivendi: nienazwana dotąd gra



E3 2004 PS2



Developer: Nintendo
Wydawca: Nintendo
Platforma: GameCube
Termin: 2005

THE LEGEND OF ZELDA

Stało się coś niesamowitego, coś o czym ciężko myśleć na spokojnie i jeszcze ciężej o tym pisać. Nintendo na rozpoczęcie i zakończenie E3 zaprezentowało dwa filmy z najnowszej **Zeldy**. Wszyscy spodziewali się ujrzeć kontynuację Wind Wakera, ale okazało się, że wszelkie informacje na temat tej gry były fałszywe. Ninny zwiodło i zaskoczyło wszystkich. Dorosły Link powraca. Nowa **Zelda** będzie mroczna i dojrzała. Na pierwszy rzut oka przypomina kontynuację Ocarina of Time wydanej na Nintendo 64 lub film zaprezentowany na Space World w 2000 roku. Będzie to jednak zupełnie nowa historia. Cel-shading poszedł w odstawkę, a na jego miejsce weszła niesamowita, miejscami przypominająca renderowany film grafika. Duże, bardzo szczegółowo oddane sylwetki postaci, wspaniałe efekty świetlne, jak rozgrzane powietrze czy światło przenikające przez liście to tylko część tego, co zaprezentowało Nintendo. Gra hulać ma na zmodyfikowanym silniku Wind Wakera, skąd wzięty zostanie system lockowania na przeciwnikach. Gdy Link wejdzie do lochów – kamera oddali się pokazując kilka następnych pomieszczeń, a zbliży się, gdy dojdzie do pojedynku. Będą oczywiście Bokobliny, znajdzie się miejsce dla dzików i dla Lizalfosów.
Miyamoto powiedział, że decyzja zmiany wizerunku gry była podyktowana chęcią stworzenia niepowtarzalnej **Zeldy**, a nie to, że wielu nie podobała się cel-shadowana grafika. Mistrz nie chciał zwykłej kontynuacji Wind Wakera. Niestety też w dalszym ciągu nie życzy sobie, oraz Link przemówił. Szkoda, że bohater tak pięknej gry pozostanie niemy. Co ciekawe Shigsy ani Eiji Aonuma są „tylko" producentami, a reżyserem jest nowa, nieznana osoba. Gra ukaże się oczywiście na GameCube, a grywalna wersja dostępna będzie na... przyszłorocznej wystawie E3. Premiera przewidywana jest na lato 2005. Długa droga przed nami. ■

Developer: Blizzard
Wydawca: Vivendi
Platforma: PS2, Xbox, GCN
Termin: październik 2004

STARCRAFT: GHOST

Ciężko Ghosta określić inaczej jak... rozczarowujący. Gra powstaje od ponad trzech lat, kolejny rok pokazywana jest na E3 i to, co widzieliśmy tym razem nieco ostudziło nasz entuzjazm. Szczególnie po oczach daje bardzo niski framerate – gra wygląda jakby nie została jeszcze zoptymalizowana, a premiera przecież zbliża się szybkimi krokami. Przysięgamy: na Xboksie animacja pracowała praktycznie z prędkością kilkunastu klatek na sekundę. Co ciekawe – rok temu ta gra sprawiała wrażenie płynniejszej. Ale jest śliczna i naprawdę szkoda byłoby, żeby została w taki sposób zamordowana... Poza tym „małym" technicznym problemem wszystko jest spoko – sporo fajnych patentów skradankowych i całkiem niezły wygląd otoczenia. Trzymamy kciuki za optymalizatorów kodu z Blizzarda, czeka ich trochę nieprzespanych nocy. Spotkaliśmy się także z polskim wydawcą, który potwierdził plany lokalizacji. A więc: będzie po polsku! ■

XBOX - GAMECUBE

Developer: Electronic Arts
Wydawca: Electronic Arts
Platforma: PS2, Xbox, GCN
Termin: zima 2004

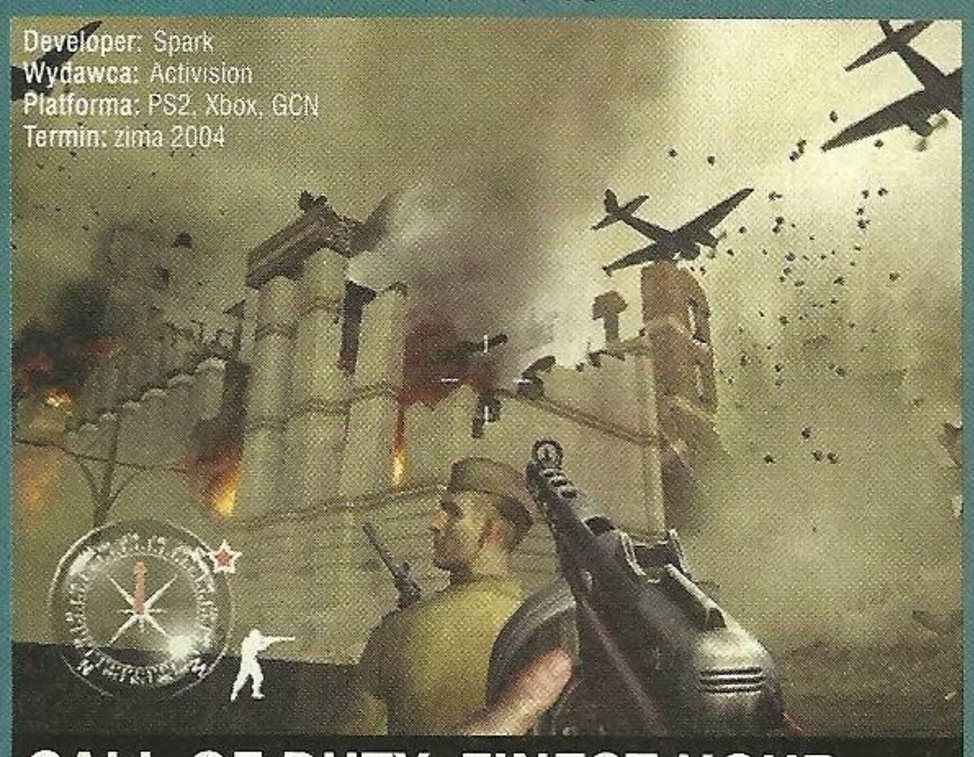
LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

Od dłuższego czasu krążyły po świecie informacje na temat trzeciej gry ze Śródziemia z Electronic Arts. Pierwotnie tytuł brzmiał LOTR: Trilogy i wszystko wskazywało, że będzie to kolejny slasher w stylu Two Towers i Return of the King. I też byłoby fajnie, ale EA zaprezentowało fragment **Lord of the Rings: The Third Age**, czyli erpega pełną gębą! Już teraz wiadomo, że będzie to z pewnością jedna z najbardziej ambitnych spośród przygotowywanych obecnie gier EA. To roleplay w Śródziemiu i na dokładkę przypominający (bardzo) wykonaniem Final Fantasy X. Jest eksploracja w czasie rzeczywistym i walki w odmianie systemu turowego, z drużyną składającą się ze czterech osób. Brzmi to świetnie, a żeby było jeszcze fajniej w grze nie wcielimy się w jednego ze znanych wszystkim członków Drużyny Pierścienia, a w jakiegoś innego bohatera wymyślonego przez twórców gry lub nas samych, bo prawdopodobnie znajdzie się opcja kreacji postaci. Za tym idzie oczywiście fabuła, która w takim wypadku nie może powtarzać tego, co już widzieliśmy w kinie, więc spodziewamy się zupełnie nowego scenariusza, który pozwoli zajrzeć w niewidziane dotąd zakątki Śródziemia i na przykład dać się zeżreć pająkom z Mrocznej Puszczy albo z bliska obejrzeć pieczary za Helmowym Jarem, którymi w książce tak bardzo zachwycał się Gimli. W każdym razie możliwości poprowadzenia scenariusza jest niemal nieograniczona ilość, choć pewne jest, że drogi naszych bohaterów zejdą się przynajmniej przy kilku okazjach z oryginalnymi bohaterami Trylogii. Mieliśmy w ekipie krasnoluda, dwóje ludzi (w tym pannicę), elfickiego łucznika i Gandalfa. Każda postać miała swój obszerny ekran statystyk, ekwipunku i innych erpegowych radostek. Bohaterowie mają swoje specjalne ataki, mogą „natchnąć" innych, albo ich leczyć. Developerzy ujawnili między innymi, że weźmiemy udział w rozpaczliwej obronie Osgiliath przed nadciągająca armią Saurona oraz w walkach w Helmowym Jarze podczas ataku uruków Sarumana. Jeszcze większą gratką może być natomiast możliwość obejrzenia niektórych wydarzeń z perspektywy Saurona. Nie wiadomo jeszcze jak to ma być zrealizowane, ale trzymamy kciuki, bo pomysł wydaje się być przedni. **Lord of the Rings: The Third Age** wygląda rewelacyjnie – szczególnie podczas efektów czarów. Dane nam było powalczyć z Balrogiem i szczerze mówiąc wyglądało to miejscami jak film. Pomysł na erpega z prawdziwego zdarzenia w Śródziemiu podczas Trzeciej Ery wydaje się być naprawdę dobry, trzymamy kciuki i mamy nadzieję (a przynajmniej niektórzy z nas), że z czasem EA zajmie się także innymi Erami świata wymyślonego przez mistrza Tolkiena – Silmarillion to niewyczerpane niemal źródło pomysłów na następne gry. A my spróbujemy w ciągu najbliższych kilku miesięcy dorwać się do jakiejś bety tej gry – zapowiada się cudownie. ■

Developer: Guerilla
Wydawca: Sony
Platforma: PlayStation 2
Termin: zima 2004

KILLZONE

Guerillasi zaprezentowali trzy nowe poziomy oraz zabawę w sieci. Pierwszy level to jak się okazało swoisty tutorial, w którym gracz wraz z kilkoma żołnierzami broni okopów przed nadciągającymi oddziałami Helghastów. Super sprawa – trzeba często zmieniać pozycję, wykorzystywać różne bronie i nie wychylać się, bo łatwo zeżreć celną serię. Drugi level to walka w mieście, a w pewnym momencie osłanianie przy pomocy snajperki sprytnej Luger podkładającej gdzieniegdzie ładunki wybuchowe. Także i tu kręciło się sporo żołnierzy. Trzeci, niezwykle efektowny poziom to ostra jatka w slumsach, które mogą kojarzyć się także ze ściekami. W dalszym ciągu jestem w szoku, jak Guerillasi zmieścili cały ten przepych do pamięci PS2. W każdym razie – znakomicie.
No i rodzynek, czyli zabawa online. Na trzech stanowiskach można było podłączyć się do serwera testerów Sony w San Diego i powyrzynać się w deatchmatchu. Level składał się z jeziorka, krzaczorów i kilku górek, na których można było campić ze snajperką. Było sporo broni, ale nie mogłem przeżyć faktu, że gratem... Helghastem. Lagów prawie nie było, choć czasami (ale rzadko) przeciwnik znikał i pojawiał się kilka metrów gdzieś z boku. Cóż, takie uroki zabawy w sieci. Mam też nadzieję, że obok deatchmatcha pojawią się jakieś inne wariacje rozwałki dla kilku osób. Aha – czwarty żołnierz z naszej ekipy ma na imię Rico, jest latynosem i podobnie jak Choyan świetnie posługuje się ciężkim uzbrojeniem. Za to Choyana nie było wśród dostępnej ekipy i martwię się nieco o jego los.
Konkluzja: Killzone nie da się już spieprzyć. Zapewniem Was, że będzie ostro. I być może po polsku, ale ćsiii... ■



Developer: Spark
Wydawca: Activision
Platforma: PS2, Xbox, GCN
Termin: zima 2004

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Wojennych strzelanin jeszcze nigdy nie było tak dużo, ale też nigdy nie mamy ich dość. A w tym wypadku powinniśmy dostać do rąk jedną z najlepszych pozycji, jakie ostatnimi czasy się ukazały. A przynajmniej sporo na to wskazuje. Call of Duty było jedną z najlepszych gier na PC w zeszłym roku. W tym czeka nas spotkanie z wersją na Xboxa, PlayStation 2 i GameCube'a, ale nie będzie to zwykły port, o nie. Programiści z firmy Spark stworzyli od podstaw wersję wykorzystującą moc każdej z konsol (podobno). Na E3 Activision (wydawca) nie udostępnił jednak grywalnej wersji, a pokazywane było jedynie demo w specjalnym kinie, co trochę źle wróży biorąc pod uwagę fakt, że gra ma się ukazać jeszcze w tym roku. I choć demko nie było jakieś powalające, **Call of Duty: Finest Hour** nadrabiało sporą interaktywnością otoczenia, gdzie niemal wszystko można było w jakiś sposób uszkodzić. Do motion capture już się przyzwyczailiśmy, ale w **Call of Duty: Finest Hour** zobaczymy nowy sposób odwzorowywania ruchów postaci. Przy współpracy ze studiem animacji Creature Shop Jima Hensona opracowana zostaje animacja w następujący sposób – aktorzy i animatorzy wykonują swoje akcje w specjalnym studio, a specjalne urządzenia przenoszą ich ruchy bezpośrednio do postaci cyfrowej w czasie rzeczywistym. Nowe informacje (mamy nadzieję) wkrótce. ■

NEWSFLASH

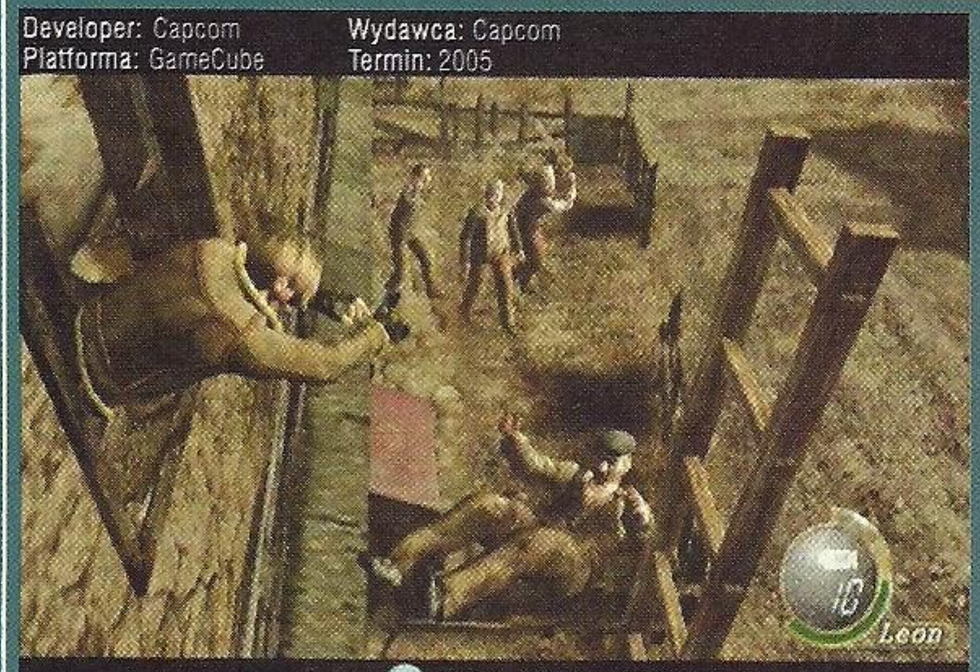
■ **Full Spectrum Warrior (Xbox)**
Nic nowego nie zostało pokazane, ale premiera tuż, tuż, więc niedługo przekonamy się jak to jest kierować oddziałem komandosów samemu nie naciskając w ogóle na spust. Ale trzeba powiedzieć, że **Full Spectrum Warrior** wygląda po prostu niesamowicie realistycznie i poważnie – to jak oglądanie *Black Hawk Down* z możliwością sterowania poczynaniami wojaków. Ta gra w dalszym ciągu nam się podoba, z tym, że nie ma szans na mainstreamową audiencję.

Painkiller (Xbox)
Painkiller na PC został przyjęty bardzo ciepło, gra sprzedaje się świetnie, więc sprawa jest już przesądzona. Mamy oficjalne potwierdzenie: Painkiller pojawi się na Xboksie, a ekipa People Can Fly jest w posiadaniu Xboxowych devkitów. Prace idą pełną parą, bo termin wydania to gwiazdka tego roku. Będzie więcej poziomów, broni, potworów, chłopaki dostosowują sterowanie do Xboksowego pada, a także przerabiają niektóre poziomy. Nie obejdzie się także bez Live!. Trzymamy kciuki i nie omieszkamy niebawem ich odwiedzić, a potem coś skrobnąć w N+.

Developer: Rare
Wydawca: Microsoft
Platforma: Xbox
Termin: lato 2004

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Ciekawi nas bardzo czy **Kameo** kiedyś się wreszcie ukaże – Rare strasznie długo dopieszcza swój produkt i to jest dobre. Ale to, że w tym czasie cały silnik może się zestarzeć i w pewnym momencie może być konieczne zaczynanie wszystkiego od nowa już taką miłą perspektywą nie jest. I Rare chyba uniknie tego losu, bo zaprezentowane (który to już raz...) na E3 **Kameo** wygląda bardzo, ale to bardzo ładnie i kolorowo, a na dokładkę zapowiada się na udanego i rozbudowanego platformerka, w którym główna bohaterka ma możliwość zmieniania się w rozmaite istoty – np. wielką roślinę, przedziwne lodowe stworzenie oraz wielkiego białego goryla. Każda z form ma swoje specyficzne cechy – roślina wielki zasięg ataku, lodowa istota potrafi turlać przeciwnikami, jak kulami do kręgli, a goryl rzuca nimi jak śnieżkami. Oczywiście to tylko część z ich zdolności. Design **Kameo** jest niesamowity, gra jest bajecznie kolorowa i pozytywna i bardzo chcemy w nią zagrać w domowym zaciszu. Być może nie przyjdzie nam specjalnie długo czekać, bo planowana data premiery (czytamy ostrożnie, żeby nie zapeszyć) to sierpień tego roku! ■



Developer: Capcom
Platforma: GameCube
Wydawca: Capcom
Termin: 2005

KNOCK DOWN LADDER

RESIDENT EVIL 4

Przygotujcie się na szok. Racoon City nie istnieje. Dowiedziawszy się o eksperymentach z T-virusem na terenie miasta, rząd USA zadecydował o zrzuceniu na nie bomby atomowej. Ulubione miasto wielu graczy po prostu wyparowało.

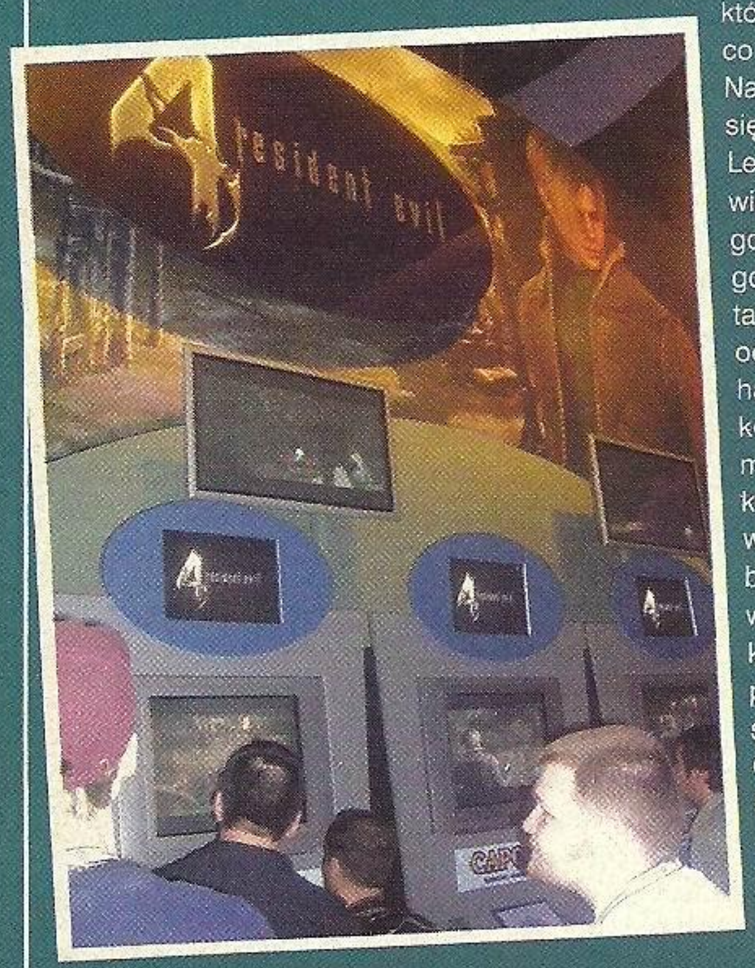
Sześć lat po wydarzeniach z RE2 Leon Kennedy jako pracownik służb specjalnych wyrusza do Europy w celu odnalezienia porwanej córki prezydenta, Ashley. Porywacze podobni są trochę do Umbrelli i mają niezwykłego pecha, że ich tropem podąża młody karierowicz.

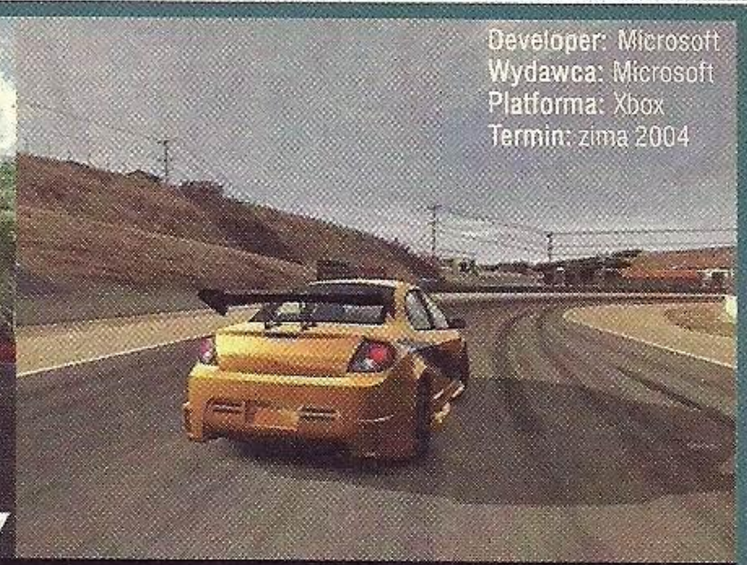
Capcom pokazał na E3 grywalne demo **Resident Evil 4,** z którego screenshotami raczyliśmy Was kilka miesięcy temu - Leon trafia do wiochy, w której nagle zaczynają atakować go nawiedzeni. Poza tym niezwykle rozmowny zrobił się producent gry. Jak się okazuje, mieszkańcy wioski, w której uwięziony zostaje Leon nie są ani ludźmi, ani zombiakami. Są „tym czymś", jak to zgrabnie ujął producent. Nie ma T-virusa, ale jasne jest, że chodzi tutaj o jakąś chorobę. Na którą zresztą zapada Ashley, powoli stając się jedną z „nich", jak zauważa tajemnicza postać, którą Leona spotka podczas gry. Gość ma długie, ciemne włosy i bawi się w rewolwerowca kręcąc spluwą jak Ocelot z MGS. Wiadomo, że nie będzie postacią grywalną w przeciwieństwie do córki prezydenta, w którą można i trzeba będzie się wcielić. Gracze spotykają Ashley mniej więcej w połowie gry. Oczywiście nie brakuje typowych dla serii *letssplitapów*, czyli bezsensownych rozstań. Podobno jest masa momentów, w których gracze podskoczą z przerażenia. Coś jak scena z psami wskakującymi przez okno w RE1. W końcu to Resident.

Residentowe pozostaje też sterowanie, choć działa nadzwyczaj wygodnie. Rozważana opcja strafe'owania nie zostanie wprowadzona do gry. Są za to zioła, maszyny do pisania i oczywiście spraye. Nowością w stosunku do wcześniejszego dema jest możliwość użycia w dowolnym miejscu lornetki, a także karabinu snajperskiego. Ponadto spotkanie z panem z piłą mechaniczną natychmiast kończy się urżnięciem głowy Leona. Kennedy otrzymał też nowy, znacznie lepszy głos.

Skończyliśmy to demo. Kilka razy. Jest nieprawdopodobne. To jedna z najlepszych, jeśli nie najlepsza gra zaprezentowana podczas tegorocznego E3. Grafika jest rewelacyjna, design – obłędny, a sterowanie, czy sposób, w jaki prowadzona jest kamera – niepowtarzalny. I nie martwcie się przypadkiem, że nie będzie zombiaków. Wieśniacy są po prostu przerażający, a do tego na swój sposób inteligentni. Atakują w grupie, okrążają bohatera, wrzucają przez okna mołotowy...

Na ekranie umiejscowionym nad standem z RE4 leciał też sobie trailer, z którego można było co nieco wyczytać. Na przykład pojawiła się scenka, w której Leon trafił do wielkiego gotyckiego kościoła, gdzie nękali go tajemniczy goście odziani w czarne habity. Demo kończyło się w momencie, w którym z kościoła we wsi dobiegło biciu dzwona, a wiochmeni niczym kultyści zaczęli powoli schodzić się do budowli. Co będzie dalej? Importujemy pierwszego dnia po premierze z Japonii. Mus.



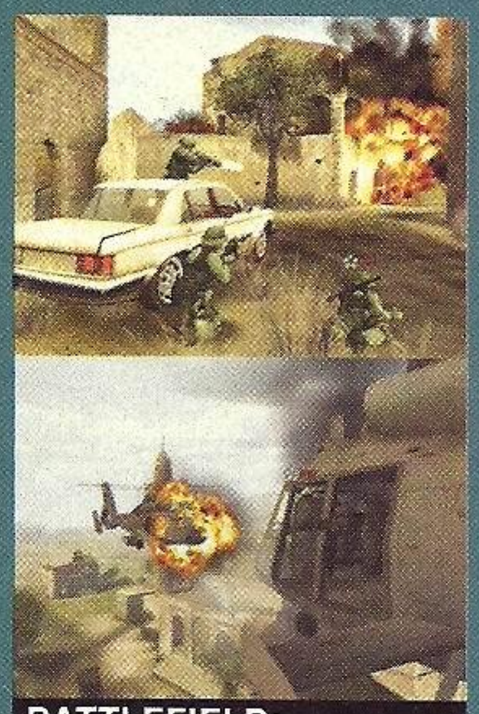


Developer: Microsoft
Wydawca: Microsoft
Platforma: Xbox
Termin: zima 2004

FORZA MOTORSPORT

Wielu próbowało i wielu poległo przy próbie stworzenia Gran Turismo killera. Czy zespołowi zebranemu przez Microsoft w celu stworzenia najbardziej hardkorowego symulatora samochodowego na Xboksie może się powieść? Może, bowiem od ponad dwóch lat pracują przy nim ludzie, którzy poprzednio działali przy Need for Speedach i Project Gotham Racing oraz innych racerach wydanych przez Microsoft i wszyscy mienią się wielkimi fanami Gran Turismo, wiec naturalne jest, że będą starali się dorównać mistrzom. Albo ich nawet przeskoczyć, jeżeli tylko ich model jazdy będzie równie zaawansowany co w GT4.

W **Forza Motorsport** ma się znaleźć grubo ponad dwieście samochodów od sześćdziesięciu producentów z całego świata i nieznana jeszcze liczba tras. Tuningowanie samochodu to obowiązek w grze, która chce konkurować z GT – można więc będzie zmieniać praktycznie wszystko. Poczynając od wyglądu (naklejeczki, spoilery itp.), a na wymianie całego (!!!) silnika kończąc. Co powiecie na wsadzenie powiedzmy 200-konnego silnika do malucha? Coś w tym stylu będzie w **Forza Motorsport** podobno możliwe! Gra pomykała w 60 klatkach na sekundę i wyglądała prześlicznie. Modele samochodów są cudowne, ulegają zniszczeniu w kontakcie z otoczeniem, które również jest bardzo szczegółowe. Może nie tak bardzo jak w RalliSport Challenge 2, ale gdzieś niedaleko za tym graficznym potworem się plasuje. **Forza Motorsport** powinno trafić na rynek w okolicy Gwiazdki i być może tym razem fani doczekają się racera, który będzie dla Xboxa tym, czym dla PS2 jest Gran Turismo.



BATTLEFIELD: MODERN COMBAT

Multiplayerowa strzelanka od EA na Xboxa, to kolejne wcielenie jednej z bardziej znanych pozycji z PC, czyli Battlefield: 1942, a także Battlefield: Vietnam. Jak zapewne wiecie, zasady w grach z tej serii są dość proste, zbliżone do standardowego dla wszystkich efpeesów trybu capture the flag – dwa oddziały walczą o zajęcie strategicznych miejsc. Mapy w **Battlefield: Modern Combat** są bardzo duże, ale dzięki wykorzystaniu pojazdów bojowych i transportowych przemieszczanie się po mapie przychodzi z łatwością. Znajdziemy tu nie tylko hummery, ale także czołgi i helikoptery, więc wybór będzie całkiem spory. Oczywiście czołgi będą mogły prowadzić ostrzał wrogich pozycji, ale niektóre z nich zdobędziemy tylko na piechtę, walcząc w mieście.

Jak sam tytuł wskazuje, akcja gry dziać się będzie współcześnie w trzech rejonach świata – Rosja, Chiny oraz wymyślony obszar gdzieś na Bliskim Wschodzie. Duży wybór broni i pojazdów oraz wielkie mapy i tryb multiplayer dla aż 24 graczy będą największymi atutami tego tytułu, ale Digital Illusion musi jeszcze popracować nad płynnością animacji, bo to co widzieliśmy na E3 chodziło jak chciało, rwąc niemiłosiernie. Może całe dziesięć klatek animacji na sekudnę. Poważnie. Ale developerzy obiecują, że ukończona wersja będzie śmigać w 30 klatkach. Oby, bo wyglądało to nad wyraz nieprzyjemnie. Premiera w listopadzie.

Developer: Redwood Shores
Wydawca: Electronic Arts
Platforma: PS2, Xbox, GCN
Termin: zima 2004

GOLDENEYE 2: ROGUE AGENT

EA wreszcie podniosło rękawicę rzuconą lata temu przez Rare i na E3 pokazało następcę GoldenEye, czyli oczywiście GoldenEye 2 lub jak kto woli **GoldenEye: Rogue Agent**. Jak się już zapewne domyślacie jest to shoter fpp, a lista gier tego gatunku zapowiedzianych na najbliższe miesiące i tak już jest przecież nieźle przeładowana. Ale najnowsza propozycja „elektroników" powinna sobie poradzić dzięki dwóm (oprócz oprawy audio-video) rzeczom. Pierwszą z nich jest fabuła... Panie i panowie, po raz pierwszy w historii gier osadzonych w uniwersum stworzonym przez Iana Fleminga nie staniemy po słusznej stronie i nie będziemy potulnie wypełniać rozkazów szefowej MI6. O nie. Tym razem zostaniemy byłym agentem o kryptonimie 006, który został ze służb specjalnych wywalony za brutalność. I jeszcze jeden szczegół – nasz bohater będzie miał Złote Oko, czyli implant, który zawdzięcza postrzałowi z rąk Dr. No. Po wyrzuceniu ze służby 006 przechodzi na ciemną stronę mocy i szukając zemsty na doktorku sprzymierza się z samym Goldfingerem, a podczas misji napotka wiele postaci ze świata Bonda (oby nie samego 007, bo wtedy kaplica, hehe). I tak w **GoldenEye: Rogue Agent** poznamy bliżej: Oddjoba (olbrzymi Harold Sakata w *Goldfinger*), Scaramangę (Christopher Lee w *Człowiek ze złotym pistoletem*), Xenię Onatopp (śliczna Famke Jenssen w *GoldenEye*) oraz Pussy Galore (Honor Blackman w *Goldfinger*). Drugą zaś rzeczą ma być nowe AI przeciwników kryjące się pod kryptonimem E.V.I.L. (Emotion, Visceral, Intelligence, Learn), co po naszemu można rozwinąć jako Emocje, Wrażliwość, Inteligencja, Adaptacja, ale skrót nie wychodzi już taki fachowy. No nic to, trudno.

EVIL ma umożliwić naszym przeciwnikom płynną adaptację do naszych poczynań. Jeżeli zaatakujemy ich ostro, plując ołowiem jak wściekły pies pianą to postarają się odpowiedzieć równie zdecydowanie. A jeżeli potraktujemy ich łagodniej, to przystosują się do naszej taktyki, pochowają za różnymi elementami otoczenia i rozpoczną systematyczny ostrzał. To oczywiście tylko mały przykład. EVIL ma umieć o wiele więcej. Gra jest niezła i to z kilku powodów. Po pierwsze jest bardzo trudna – developerzy dawali koszulkę każdemu, kto ukończy przygotowany przez nich na prezentację poziom. Nie widzieliśmy, żeby to się komuś udało. Po drugie, ma multiplayer na split-screenie dla czterech osób jednocześnie na PS2 i Xboksie, a także ma mieć możliwość zabawy w sieci. Po trzecie – po broni na każdą rękę, z niezależnym strzelaniem z każdej. A do tego fachowe projekty leveli, mistrzowska oprawa i prezentacja. Ale z klasycznym GoldenEye z Nintendo 64 oprócz tytułu ma niewiele wspólnego.

NEWSFLASH

■ **25 lecie Activision**
Wyobrażacie sobie, że Activision ma już dwadzieścia pięć lat! 25 świeczek na torcie! Ćwierć wieku to kawał czasu i pokaźny rozdział w historii gier. Firmę w 1979 roku założyli panowie David Crane, Jim Levy, Bob Whitehead oraz Alan Miller, a Activision stało się pierwszym niezależnym wydawcą gier w tym biznesie, który dopiero kilkanaście lat później stał się multimiliardowym rynkiem. Najlepsze życzenia od N+ i stu lat na rynku, hehe.

■ **EA i Xbox Live!**
Stało się, wreszcie. Electronic Arts doszło do porozumienia z Microsoftem i już od tego roku większość gier, jakie EA wypuści na Xboxa będzie wyposażone w obsługę Xbox Live! Amerykańscy wielbiciele Madden NFL mało nie posikali się z radości, jak to usłyszeli. Naprawdę. My zresztą też, ale w naszym wypadku spowodowała to wieść o FIFA 2005... Żart oczywiście. Jaramy się myślą, że przez Live! zagramy w Burnout 3 i Battlefield: Modern Combat, TimeSplitters 3: Future Perfect i Need for Speed Underground 2 oraz GoldenEye: Rogue Agent. Poniżej lista pozostałych tytułów, które w tym roku zasilą Xbox'a i umożliwią zabawę przez Live! W sumie jest ich piętnaście – jak EA coś robi, to od razu z rozmachem. NCAA Football 2005, Madden NFL 2005, NHL 2005, NBA Live 2005, NCAA March Madness 2005, Tiger Woods PGA Tour 2005, FIFA 2005, NASCAR Thunder 2005, MVP Baseball 2005 – EA Sports. GoldenEye: Rogue Agent, NFS Underground 2, Battlefield: Modern Combat, Burnout 3 oraz TimeSplitters Future Perfect – Electronic Arts.

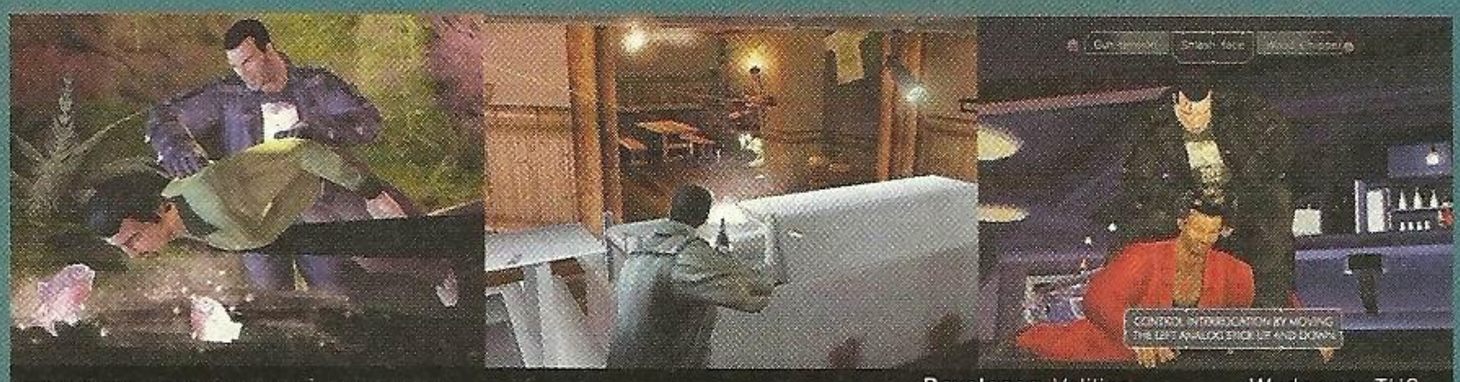
■ **NARC (Xbox, PS2)**
Midway nie pokazał za wiele w temacie **NARC**, ale za to ogłosił (krótką) listę aktorów, którym zostaną wypłacone czeki za podkładanie głosów. Otwiera ją sam Michael Madsen (*Kill Bill* ostatnio), a zamyka Rob Perlman (wcielił się w postać Hellboya). Przypominamy, że **NARC** to strzelanka TPP, w której para bohaterów w osobach Jacka Forzenskiego i Marcusa Hilla walczy z narkotykowym kartelem K.R.A.K. używając do tego nie zawsze czystych metod – no wiecie, po co babrać się w papierkowej robocie, żeby dostać fundusze, skoro można dealerom trochę towaru skonfiskować i samemu go sprzedać. Będzie chyba ciekawie.

■ **25 TO LIFE (Xbox, PS2)**
A oto pierwszy kandydat do miana największego knota wystawy. To sieciowa (do 16 osób) strzelanina tpp w klimatach SOCOMa, w której walczą ze sobą czarnoskórzy gangsterzy z policjantami w typowych slumsach. Wyglądała pokracznie, grało się z prawdziwym bólem, temat jest po prostu denny. Ale i tak wiadomo, że gangsta rapu najwięcej słuchają biali.

Developer: Neversoft
Wydawca: Activision
Platforma: PS2, Xbox, GCN
Termin: jesień 2004

THUG 2: WORLD DESTRUCTION TOUR

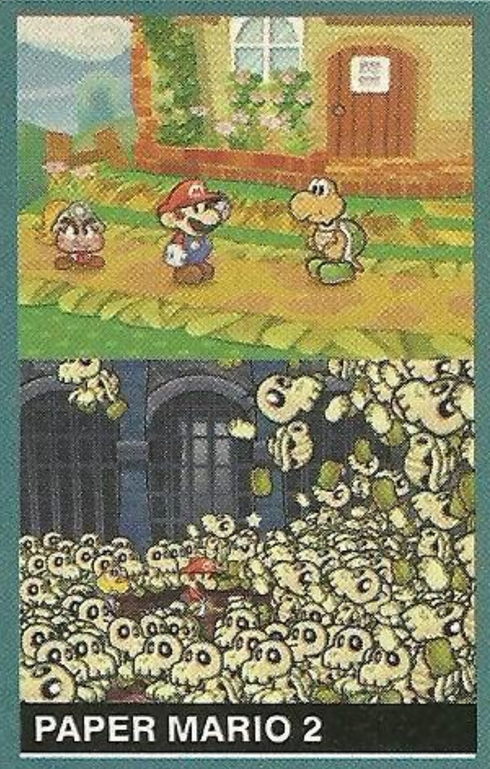
Druga część undergroundowych akcji w wykonaniu stworzonego przez gracza skatera zmierza na wszystkie „duże" konsole. Najnowsza propozycja Neversoftu to jednocześnie powrót do korzeni i kolejny krok naprzód w rozwoju serii. Jak to możliwe? Bardzo prosto – nie każdemu hardkorowemu fanowi serii spodobało się to, że w pierwszym THUG'u można było grać tylko w trybie story, więc powraca stary tryb zręcznościowy, gdzie wybranymi z listy prawdziwych skateów zawodnikami trzeba zaliczyć wszystkie miejscówki na czas zbierając literki i ukryte kasety wideo. Z drugiej zaś strony rozrośnie się tryb kariery, zwany teraz World Destruction Tour, który zaczyna się od... porwania naszego świeżo wykreowanego mistrza dechy przez Tony'ego Hawka i świrniętego Bama Margerę. A dalej robi się z tego niemalże Jackass – całe mnóstwo wykręconych na maksa zadań i zabawnych momentów. Takich jak choćby rzucanie owocami w przechodniów. Ha, ha. Oczywiście to tylko dodatek do jeżdżenia na desce, ale powoli te dodatki zaczynają dominować i być może z czasem Tony Hawk's Underground zmieni się w GTA na desce. Bo czegoż tutaj nie ma – sprayowanie tagów na murach, przyklejanie nalepek z własnym logo w trudno dostępnych miejscach (podczas wall planta), odkręcenie hydrantów poprzez wykonanie na nich grinda, demolowanie różnych miejsc i inne akty wandalizmu. A nawet strzelanie z dział – najpierw trzeba podjarać deskę skacząc nad płonącą beczką, a potem wykonać grinda po zabytkowej armacie i podpalić lont. A potem tylko patrzeć, jak w budynku naprzeciwko eksploduje ściana otwierając tym samym nową miejscówkę.
W trybie story jest jeszcze jedna nowość, po questy nie trzeba się będzie zgłaszać do rozsianych po poziomie ludzików – będziemy mieli bezpośredni dostęp do zadań, jakie można na danym poziomie wykonać. Ale nie znaczy to, że odejdzie nam latanie za postaciami hasającymi po levelach. Na każdym z nich będą dostępne cztery grywalne postacie, które należy odszukać, by móc się na nie przełączyć i wypełnić ich własne listy zadań. Tak więc w rzeczywistości zadań będzie prawdopodobnie cztery razy więcej niż w pierwszym THUG'u! Miejscówki też się rozrosną i to nie tylko wszerz, ale także wzwyż – na przykład będzie można wykonać skok z piętnastopiętrowego budynku i w locie czesać triki. Szykuje się masa dodatkowych i przedziwnych postaci (jedną z nich jest choćby Benjamin Franklin wywijający amerykańską flagą). Fani grzebania z pewnością ucieszą się, że oprócz możliwości stworzenia własnego skatera, parku i triku pojawią się również opcje wykreowania tagów i naklejek do rozrzucania po poziomach. Oczywiście można spodziewać się rozgrywki sieciowej oraz możliwości pakowania swojej facjaty na twarz skatera.
Grafika w nowym Tonym ulegnie nieco zmianie, ale raczej kosmetycznej niż jakościowej. Na przykład zmieni się nieco kolorystyka poziomów. W części drugiej będą bardziej kolorowe i radosne niż ponure slumsy, które mogliśmy zwiedzić w jedynce THUG'a. Czekamy na następne informacje z postępów i już szykujemy pady na jesienną premierę tej gry.



THE PUNISHER

Developer: Volition
Platforma: PS2 i Xbox
Wydawca: THQ
Termin: lato 2004

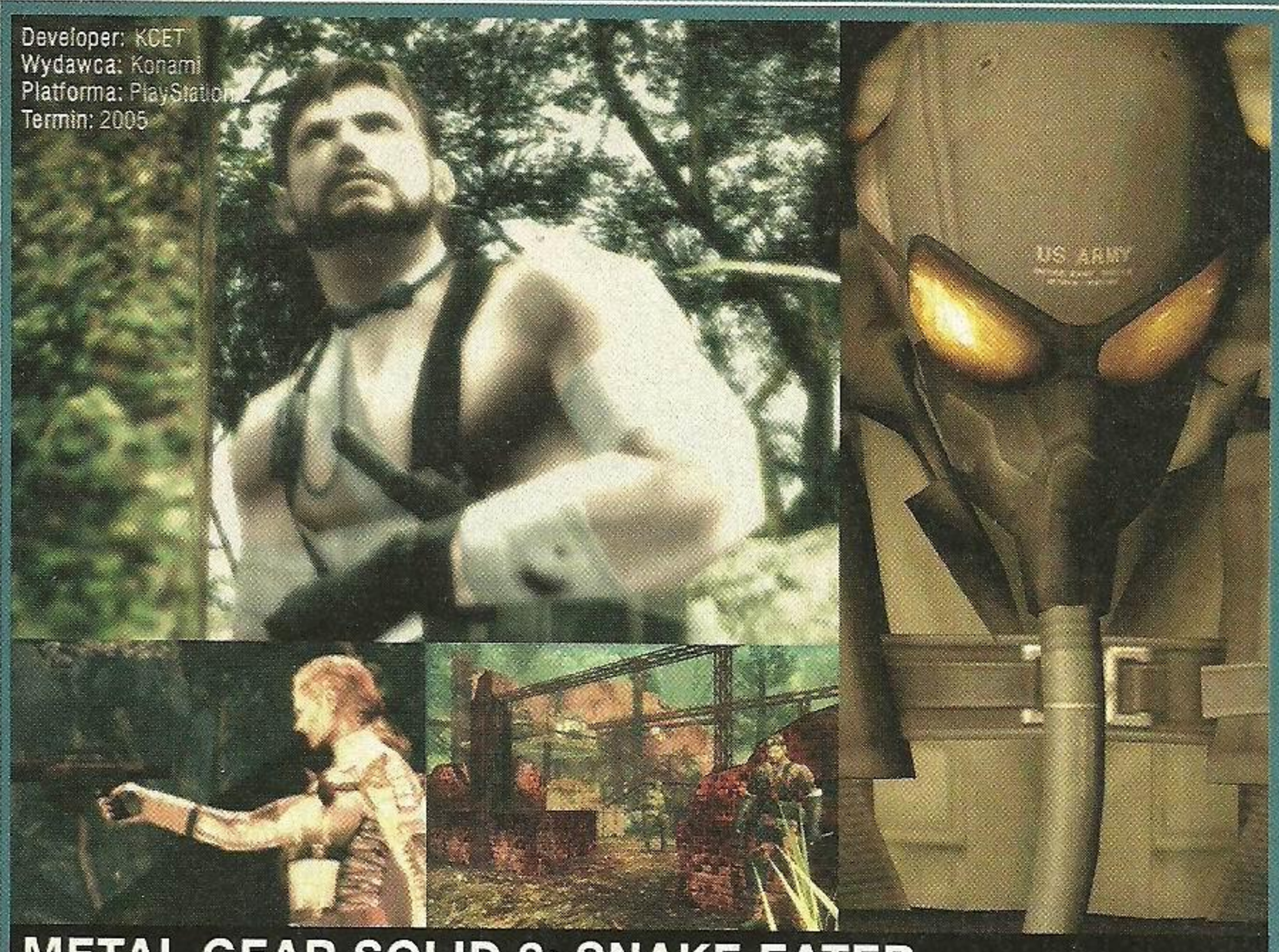
Punisher jest jednym z pierwszych klasycznych superantybohaterów pop-kultury. Zadebiutował w komiksach ze Spidermanem, ale szybko doczekał się własnej serii. A podczas obecnego boomu na filmy z bohaterami komiksów powstał oczywiście obraz z Punisherem w roli głównej i co za tym idzie wkrótce pojawi się także gra. Jeżeli nie znacie historii samotnego mściciela pomykającego w gustownej koszulce z czachą, to czas chyba ją przedstawić – Frank Castle był agentem FBI, a wcześniej żołnierzem amerykańskich Marines. Podpadł jednak mafii i choć przeżył zamach, to reszta jego najbliższych nie miała tego szczęścia – pod kulami gangsterów padły jego dwie córeczki i żona. Frank postanawia sam wymierzyć sprawiedliwość i staje się Punisherem. Jak widzicie w powstanie tej postaci nie są zamieszane żadne radioaktywne pająki, modyfikacje genetyczne lub kosmici. To po prostu fachowiec od brutalnego rozwiązywania problemów z misją. Nie ma żadnych nadprzyrodzonych mocy, nadludzkiej siły i laserowego wzroku. Za to potrafi robić konkretny użytek z wszelkiego rodzaju spluw i własnych pięści.
The Punisher powstaje w studiach developerów z Volition. Możecie spodziewać się grafiki przynajmniej na poziomie Red Faction 2, choć gra nie będzie strzelanką fpp tylko tpp, co ostatnio staje się standardem. Obraz pokazuje jednak tak zwany amerykański plan, od kolan postaci, a czasem – przy zbliżeniach do celowania – od pasa. Sprawuje się to w praktyce bardzo dobrze. Frank łazi, biega, strzela, zasłania się zbirami jak żywymi tarczami. I wszystko byłoby OK, gdyby nie fakt, że twórcy gry zapragnęli czegoś nieco ambitniejszego niż prostacka wyżynka i postanowili zawrzeć w grze nieco specyficznego klimatu Punishera. Jak być może wiecie Punisher nie wymierza kary na oślep, działa metodycznie i precyzyjnie planuje kolejne posunięcia powoli zapędzając zbrodniarza w kąt, aż zaszczuty i spanikowany stanie się łatwym celem. Dlatego w grze postanowiono umieścić motyw przesłuchania, ale bez zabaw w złego i dobrego glinę – jest tylko wredny i brutalny Punisher. Przesłuchanie gangstera, który ma jakieś interesujące Franka informacje może wyglądać następująco – walenie mordą o otaczające przedmioty, podtapianie w umywalce, duszenie stalowym prętem czy wreszcie standardowe przystawianie wielkiej spluwy do głowy... I teraz tak: intensywność przesłuchania jest regulowana przez wychylenia analogowej gałki. Pierwsza z brzegu scenka: Punisher pochyla się nad przestępcą przyciskając mu spluwę do głowy i stara się wyciągnąć informacje. Zbir nie daje za wygraną i szamocze się. Wychylamy więc analog niego głębiej, Frank zaczyna się wkurzać i naciska co raz mocniej... Trach! Kolo nie ma głowy. Bo gałka była za mocno wychylona.
The Punisher to najbrutalniejsza gra, jaką widzieliśmy na E3. Miażdżenie głowy leżącego na betonie zbira butem, wrzucanie draba do maszyny mielącej wszystko na miał (a on wrzeszczy, a jucha bryzga na wszystkie strony)... Brrr. Poważnie – to maximum perversum. Mocny szajs, z pewnością będzie dozwolony od 18 lat, a w niektórych krajach zakazany. Punisher umie też sporo w walce bezpośredniej, choć lepiej sprawdza się trochę kombinując i wykorzystując tzw. Hot Spoty, czyli miejsca, w których pognębia swych przeciwników w bardzo okrutny sposób. Wyposażenie Punishera nie odbiega od tego, co znamy z wielu podobnych gier – rozmaite spluwy, od pistoletów do snajperki, ale w trakcie zabawy będzie je można ulepszać.. Aha, otocznie będzie bardzo interaktywne, dzięki znanemu już dobrze silnikowi Geo-Mod, więc po przejściu Punishera otoczenia jest mocno zdemolowane.



PAPER MARIO 2

Druga część turowego RPG z Mario, Yoshim i pozostałą wesołą gromadką była jedną z najważniejszych gier pokazywanych na E3 przez Nintendo. Pokazano trzypoziomowe grywalne demo, z którego można było dowiedzieć się całkiem sporo o samej rozgrywce. System walki oparty jest na znanym z pierwszej części. Gracze mają do dyspozycji kilka komend takich jak atak, użycie broni, obrona itp. Nowością jest to, że decydując się na atak opala się mini grę polegającą na wyczuciu odpowiedniego momentu do zadania ciosu. Przykładowo, gdy Mario wykonuje skok wystarczy wdusić przycisk tuż przed wylądowaniem na głowie przeciwnika by powtórzyć tę czynność. Innym razem trzeba zatrzymać na środku paska latający w lewo i w prawo wskaźnik. Jest to bardzo podobne do systemu odpalania Overdrive'ów w Final Fantasy X. Także w przypadku obrony, wduszenie przycisku w odpowiednim momencie sprawia, że postać unika ciosu. Do tego dochodzą ciosy zespołowe, bo zawsze za bohaterem idzie inna, grywalna postać. Drugą nowością jest to gdzie toczy się cała rozgrywka. Najprościej można to porównać do występu na scenie teatru przy bardzo aktywnym udziale publiczności. Im więcej wygrywa się walk tym więcej osób zasiada do oglądania poczynań Mariana i spółki oceniając przy tym jego poczynania. Jeśli się podoba, publika wspiera hydraulika rzucając wiadrami i innymi śmieciami w jego przeciwników. Gdy gracz zostanie uznany za przeciętnego lub słabego rozczarowany tłum może zacząć go atakować zamiast wspierać. By poprawić zły humor publiczności wystarcz wybrać opcję Appeal, która zaowocuje na przykład tym, że bohater pomacha do zebranej tłuszczy. Nic nie stoi też na przeszkodzie żeby na chwilę wbiec w tłum i uspokoić młotem, co bardziej nerwowego widza. Nagrodą za ładne granie jest też udział w mini ruletce, w której można wygrać sporo przydatnych przedmiotów. Po przejściu każdego poziomu chętni mogą sprawdzić się w klasycznym Mario na czas jako Bowser. Brzydal potrafi tylko skakać i ziać ogniem. Zbierając mięso rośnie i gdy zajmie już cały ekran, i dosięgnie zamieszczonej powyżej flagi zabawa się kończy. Korzystając z tego, że postacie są papierowe można złożyć Mariana w samolot, przecisnąć się pod drzwiami czy zmienić w rulon. Świetnie prezentuje się animacja zwodzonego mostu, która wygląda jakby kartkowany był zeszyt z kolejnymi rysunkami.

Developer: KCET
Wydawca: Konami
Platforma: PlayStation2
Termin: 2005



METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Meme, Gene, Scene. Trzy słowa będące według Kojimy przekazem serii MGS. Pierwsze oznacza to czego uczymy się przez całe życie – czynności, wartości czy kultura i odnosi się do Sons of Liberty. Drugi to oczywiście geny i pierwszy MGS. Scene odnosi się do tego jak otoczenie kształtuje osobowość i jest przekazem **Snake Eater**. Meme, Gene, Scene. MGS.

Jest rok 1964. Wysoko nad górzystym Tselinoyarskiem przestrzeń powietrzną Związku Radzieckiego przemierza amerykański samolot. Na pokładzie znajdują się członkowie oddziału komandosów FOX. Jeden z nich, noszący pseudonim Naked Snake, ma za zadanie odnaleźć przetrzymywanego przez Rosjan naukowca, niejakiego doktora Sokolova. Zwrócił się on z prośbą o pomoc do Amerykanów gdyż przestraszył się owoców swojej pracy, nowego typu pojazdu uzbrojonego w głowice nuklearne, zwanego Metal Gear. Przełożony Snake'a, każący nazywać siebie Majorem Tomem daje mu ostatnie wskazówki przed skokiem. Komandos stoi chwilę patrząc w dół po czym rzuca się w otchłań. Długi lot zakańcza lądowaniem w dżungli. Rozpoczyna się misja Snake Eater.

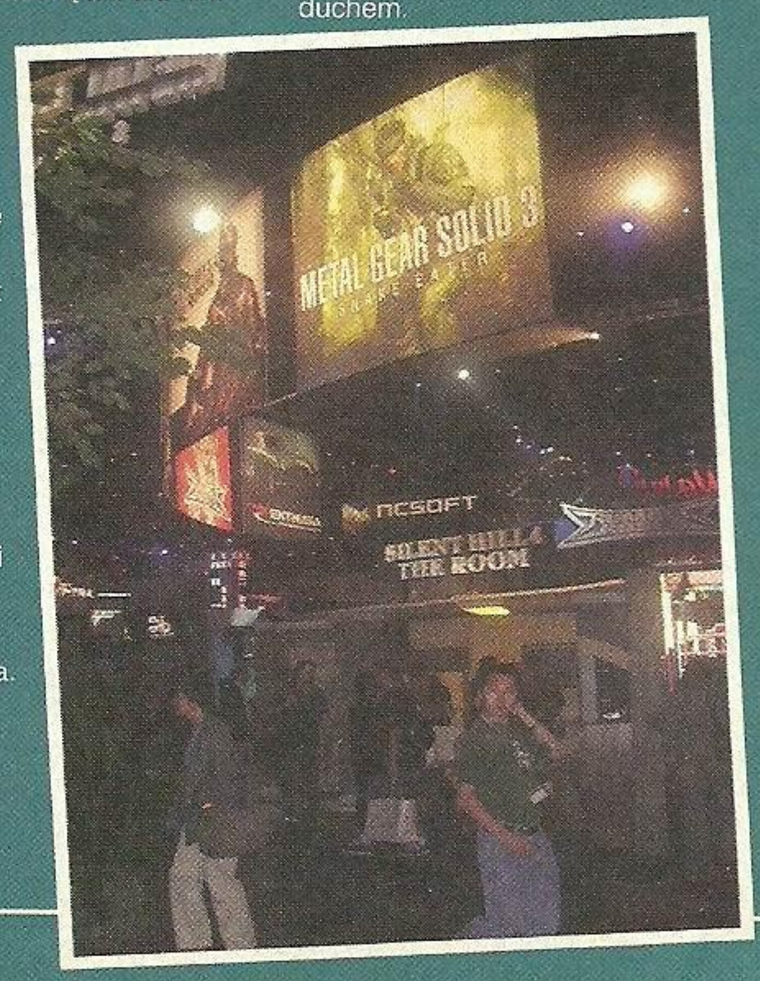
W tym miejscu miało swój początek demo zaprezentowane przez Konami na E3. W pierwszej kolejności bohater musiał odnaleźć plecak, który zawisł na jakiejś gałęzi. W tym celu trzeba było podejść do drzewa i wdusić trójkąt by obejrzeć, jak Snake wspina się. Zmienia się wtedy zakres ruchów. Komandos może zawisnąć na gałęzi na jednej ręce celując przy tym z pistoletu, albo zaczaić się na jakiegoś strażnika i zeskoczyć mu tuż za plecami. Uważać trzeba na pasek umieszczony w lewym górnym rogu, pod tym odpowiadającym za zdrowie. Jest to wskaźnik wytrzymałości. Jeśli jej poziom spadnie, ręce Snake'a zaczną się trząść i nie jest on w stanie dokładnie celować. Nie ma też sił walczyć. Trzeba zatem polować by zdobyć jedzenie przywracające wytrzymałość. A jeść można na przykład anakondy, krokodyle, węże czy grzyby. Odważni mogą pokusić się o strącenie ula z miodem. Jedzenie występuje w dwóch postaciach. Zwierzęta zabite zamieniają się w puszki, które nie mogą być zbyt długo przetrzymywane, bo stają się nieświeże. Trochę śmiesznie to wygląda, gdy zabije się krokodyla, a na jego miejscu pojawiają się trzy konserwy. Na dłużej starcza drugi rodzaj pożywienia – uśpione zwierzaki. Komandos może na raz nosić do dziesięciu takich „racji". Dobrze na początku wyczuć, co Snake lubi przekąsić by później nie obserwować animacji zwracania posiłku. Co ciekawe – zamiast robić sobie wężoburgera, można rzucić złapaną anakondę na strażnika. Wszystkie opcje związane z jedzeniem znajdują się w menu Food, jednym z trzech należących do tzw. Survival Viewer.

Drugie menu to Backpack, czyli standardowy ekwipunek, a trzecie to Camouflage, gdzie znajdują się różnego koloru stroje i farby na twarz. Obok każdego z tych przedmiotów widnieje procentowy wskaźnik stopnia ukrycia, jakie zapewniają. Łączenie kamuflaży oraz odpowiednia sylwetka bohatera, otoczenie i odległość od strażników decyduje o odczytach Camo Indexu. Dziewięćdziesiąt pięć procent oznacza, że nawet z bliska Snake jest niewidzialny. Nie zmienia to faktu, że jeśli zostanie zauważony tuż przed nałożeniem kamuflażu i ukryciu się w trawie, natychmiast włącza się alarm, przybiegają żołnierze chcący go wywabić z ukrycia i na przykład rzucają granaty. Alarm mija dość szybko, ale trzeba jeszcze czekać dziewięćdziesiąt dziewięć sekund zanim strażnicy wrócą na miejsce. Kamuflaże są przyjemną częścią gry, ale ich duża liczba umieszczona została chyba tylko dla zabawy. W zaprezentowanym demie nie było zbyt wielkiej różnicy między wybieranymi strojami i po pewnym czasie nie przykładało się do nich zbyt dużej wagi.

Podczas gry Major Tom i The Boss, kobieta będąca odpowiednikiem Mastera Millera, mówią Snake'owi, żeby unikał konfrontacji z żołnierzami. Oczywiście nie można ich słuchać, jeśli chce się zobaczyć w akcji system Close Quarter Combat. Krzyżak służy tylko do zakradania się i nie ma szans by bohater przeszedł w bieg, i został przez to zauważony. Podchodząc z nożemdo strażnika można go pozbawić równowagi i wykręcić mu ręce, a następnie przyłożyć broń do gardła. Decyzja czy je poderżnąć, czy posłużyć się przeciwnikiem jako żywą tarczą lub też nim rzucić należy do gracza. Kojima obiecuje, że w ostatecznej wersji gry możliwości będzie dużo więcej. Póki co trochę nie gra kolizja obiektów, ale w końcu to tylko demo i można wybaczyć niedociągnięcia. Ale czy można wybaczyć latające platformy?

Trailer dał przedsmak tego co nas czeka w **Snake Eater**. Unoszące się platformy, które naprawdę próbowano stworzyć w latach pięćdziesiątych, służą strażnikom do przeszukiwania terenu nocą lub też atakowania bohatera w górach. Kojima mówi, że pory dnia są ściśle zależne od miejsca, natomiast w czasie rzeczywistym zmieniać się mają warunki pogodowe nieobecne w pokazywanym demie. W grywalnej wersji biegało się bardzo dużo po lesie. Świetny był patent z wiszącym mostem, który rozpadał się powoli pod wpływem strzałów. Później jeszcze była zabawa w skradanie w porzuconej fabryce pilnowanej przez kilku strażników. Zabawnie wyglądał Snake spychający stojące beczki na przechodzących żołnierzy.

Co czeka graczy w pełnej wersji gry, z której fragmenty pokazał nowy trailer? Nie zabraknie strzelania z karabinu snajperskiego, walki z helikopterem przy pomocy stacjonarnego karabinu potężnego kalibru, a także niesamowitej fabuły. Snake na swej drodze spotka kilka ciekawych postaci. Niesamowicie wyglądała konfrontacja z młodym Rosjaninem strzelającym z rewolweru i należącym do oddziału o nazwie Ocelot. Bohater powalił go na ziemię i jeszcze pouczył jak posługiwać się tą nietypową bronią. Niewątpliwa gratka dla fanów. Główny przeciwnik, Colonel zwany Thunderboltem, okazał się być mistrzem bokserskim, co pokazał mocno obijając Snake'a. Łzy wzruszenia wycisnęła jednak scena, gdy bohater powoli szedł w sobie tylko znanym kierunku, przeplatana walką w The Bossem. W tle słychać było głos mówiący o trudnych czasach i lojalności. Pod koniec komandos ubrany w wojskowy beret, marynarkę lub płaszcz oraz krawat, zatrzymał się i zasalutował podnosząc przy tym głowę. Przepaska na jego oku wyjaśniła wszystko. Big Boss...



GEIST

Tegoroczne E3 odsłoniło całą tajemnicę dotyczącą **Geista,** którego na wyłączność dostanie GameCube. Oferuje on niezwykle świeże podejście do tematu FPS'ów. Gracze wcielają się w postać ducha szukającego swojego ciała, przy okazji pomagającego napotkanym duchom i wykonującego różne zadania. Kluczem do osiągnięcia celu jest możliwość opanowania zwierząt, przedmiotów oraz naturalnie ludzi. Haczyk jednak w tym, że aby wejść do ciała żywej istoty trzeba ją najpierw przestraszyć. Poza tym czas egzystowania w ofierze nie jest nieskończony. Gra wymaga uruchomienia szarych komórek w celu pokonania przeszkód i wypełnienia zadań. Duch może przenikać tylko przez cienkie ściany i trzeba znaleźć sposób, by utorować sobie drogę z zamkniętych pomieszczeń. Zbliżając się do wybranego przedmiotu można zobaczyć czy da się go opanować czy nie. Przykładem może być miska z jedzeniem dla psa, w której można się zaczaić, a następnie wystraszyć zwierzę i nim zawładnąć. Bardzo przyjemne jest to, że wchodząc w ciało psa wykręca się obraz, co ma dać złudzenie faktycznego spoglądania na świat jego oczami. Można także być myszą, a jak ktoś chciałby postrzelać, może spróbować opanować żołnierza. Wtedy zaczyna się standardowy FPS, w którym dużo strzelamy i mało myślimy. Pomysł na grę jest bardzo ciekawy i jeśli N-Space poradzi sobie z czyhającymi pułapkami to może być hit. A co może sprawić, że **Geist** będzie średniakiem? Słabe AI przeciwników, toporne celowanie, a także liniowość rozgrywki, które zaczynały wyłazić już po kilkunastu minutach. Autorzy powinni popracować także nad płynnością animacji. Na szczęście twórcy szykują trzy różne sposoby straszenia i ponad tuzin chętnych do użyczenia nam swojego ciała. Zapowiedziany został również tryb multiplayer, w którym prócz strzelania można będzie będzie skorzystać z wyjątkowych możliwości, jakie daje bycie duchem.

NEWSFLASH

■ **Phantasy Star Universe**

Zbliża się nowa odsłona **Phantasy Star**, tyle tylko, że nikt nie wie na jaką platformę. Mówi się, że ze względu na sporą ilość fanów poprzednich dwóch części będzie to GameCube, chociaż nie wyklucza się pozostałych konsol. Gra będzie przedstawicielką MMORPG nastawionych na akcję (MMOARPG? hyhy) i to w zasadzie tyle. Dynamiczne renderowany film zaprezentowany na E3 nie zdradzają nawet rąbka tajemnicy. Czy Sonic Team pójdzie w stronę Phantasy Star Online czy też Final Fantasy XI nie dowiemy się jeszcze przez długi czas. Napis „just started ... " nie wygląda zachęcająco.

■ **Howard Lincoln sez**

W jednym z wywiadów Howard Lincoln, były szef Nintendo of America, powiedział, że 99 dolarów, czyli tyle ile kosztuje w USA GameCube, to od dawna magiczna cena i niestety nie da się jej zmniejszyć. Dodał, że z takimi tytułami jak nowa Zelda czy StarFox Kubeł na pewno spokojnie poradzi sobie na rynku.

■ **Conker Live and Reloaded (Xbox)**

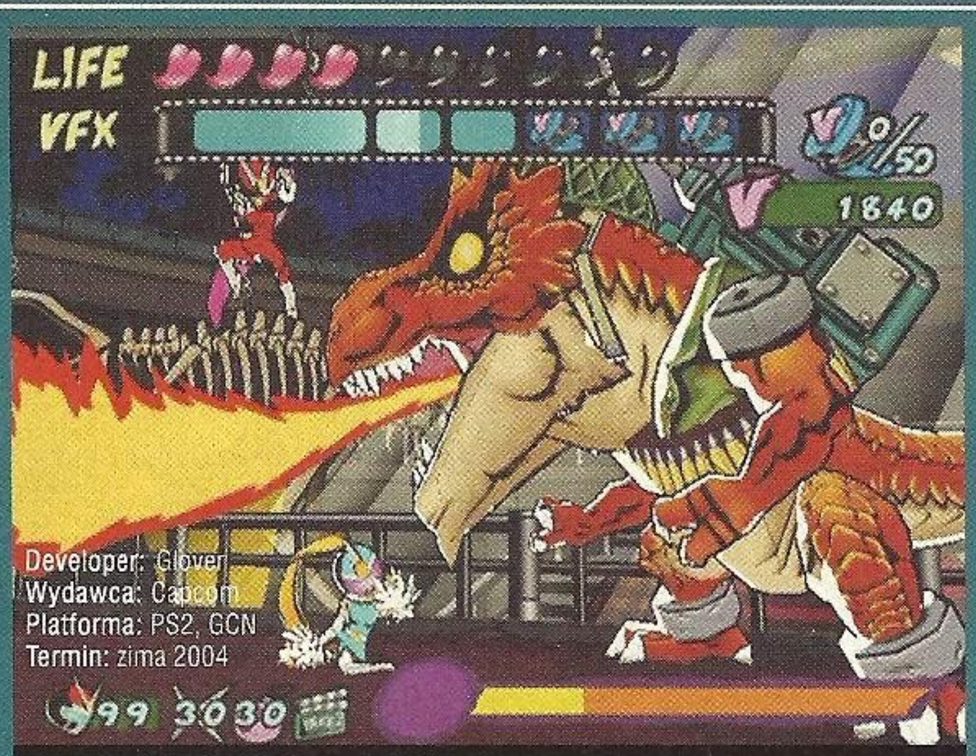
Conker – niezwykłe połączenie postaci żywcem niemal wyjętej z kreskówki lub platformerka z klimatem nieźlej zadymy, przekleństw, nadużywania alkoholu i nieustannych żartów o tematyce dla dorosłych. Taki właśnie był pierwszy Conker na Nintendo 64, jedna z bardziej niedocenionych gier na tę konsolę. Mamy nadzieję, że sequelowi pójdzie lepiej i na to się po trochu zanosi. **Conker: Live and Reloaded** nastawiony będzie na rozrywkę multiplayerową poprzez Live!, a miłym dodatkiem powinna okazać się pierwsza część przygód futrzaka w odświeżonej, nieocenzurowanej i rozszerzonej formie. Znów pokazano tę grę i znów wygląda jak jeden wielki pokaz możliwości graficznych Xboxa, no ale w końcu mogłaby się ukazać - prawda?

■ **BC (Xbox)**

Projekt „Przed Chrystusem" nadal jest w powijakach. Lionhead na tegorocznym E3 nie pokazało gry, ale rzuciło nieco informacji. Gracz przejmie kontrolę nad plemieniem i pomoże naszym praprzodkom w rozwoju. Będzie walka z drapieżnikami, zdobywanie pożywienia, wynajdowanie nowych technologii i konstruowanie prymitywnych broni. **BC** prawdopodobnie będzie grą niemal całkowicie nieliniową – będą wprawdzie jakieś questy, ale w zasadzie plemię będzie można poprowadzić w dowolnie wybrane miejsce i zobaczyć, co z tego wyniknie.

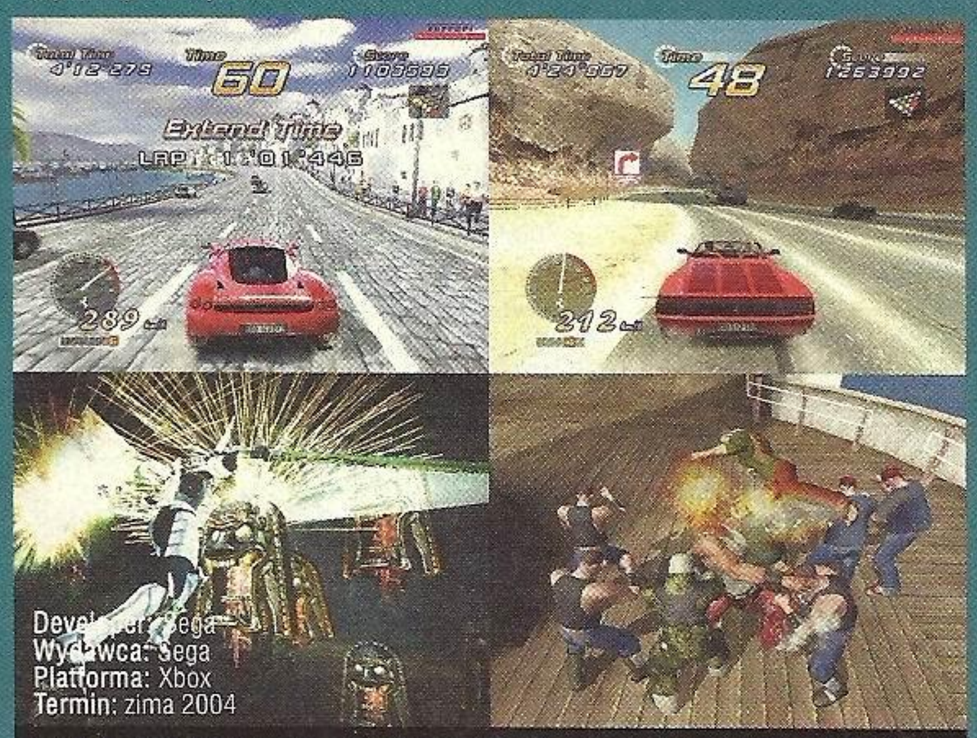
■ **Viewtiful Joe (PS2)**

Konwersja z GCN przebiegła bezboleśnie. Gra wygląda tak samo na PS2 i jest równie miodna - niebawem Jerzy znajdzie spore grono kolejnych wyznawców.



VIEWTIFUL JOE 2

Jurek powraca do walki, a czynnie wspomagać go będzie ukochana Silvia, która również została superbohaterem. Dziewczyna ma identyczne moce, co Joe, ale ma nad nim małą przewagę w postaci pistoleciku rażącego z daleka. Gra Silvią jest przez to łatwiejsza. Ponadto blondaska wyżej skacze i rusza się, choć to niemal niemożliwe, szybciej niż jej ukochany. Joe z kolei zadaje potężniejsze ciosy. Największą tajemnicą twórców jest tryb multiplayer, którego nie udało nam się nigdzie dojrzeć. Wiadomo, że można przejść grę we dwie osoby, a także to, że odpalenie Viewtiful-mocy (VFX) przez jedną postać poskutkuje na drugą. Oznacza to tyle, że gdy Joe włączy Slow, Silvia również będzie poruszać się w tym trybie. Niestety Atsushi Inaba, producent **VJ2** nie chciał zdradzić szczegółów dotyczących multiplayera. Sama rozgrywka jest niemalże identyczna jak w poprzedniej części. Bohater przemierza filmowe krainy w lewo lub prawo tłukąc niemiłosiernie napotkanych przeciwników, których tym razem jest ponad czterdzieści rodzajów. Nowa moc VFX, o której było głośno przed E3 to Replay. Wybrana „scena" jest nagrywana, a następnie powtarzana jeszcze dwa razy. Można dzięki temu zadać trzykrotnie większe obrażenia, zjeść trzy hamburgery, ale także przyjąć odpowiednio więcej ciosów. Tym razem poziomy mają być dużo bardziej filmowe, jak choćby Dino Park pokazywany na wystawie, nawiązujący w oczywisty sposób do jurajskich parków. Jurek bądź Sylvia przebija się przez prehistoryczną krainę, zatykając przy tym wulkan, a na końcu walcząc z zajmującym pół ekranu dinozaurem. Powraca znany z pierwszej części pojazd Six Machine, będący teraz także łodzią podwodną, karabinem snajperskim czy potężnym wiertłem. Obie wersje wyglądały identycznie.



OUTRUN 2 / OTOGI 2 / SPIKEOUT

Trzy najciekawsze pozycje na stanowisku Segi i wszystkie na Xboxa. **Outrun 2** to kontynuacja jednego z największych hitów niebieskich; jazdeczki w porszaku z blondyną na fotelu pasażera po Ameryce. Być może pamiętacie wywiad z autorami Burnouta 3 miesiąc temu i ich zachwyt nad powerslide'ami w zręcznościowych racerach Segi? No i jest czym się zachwycać – tak świetnie zrobionych poślizgów już dawno nie było. Można śmigać od poślizgu do poślizgu, wprowadzając tym samym towarzyszkę podróży w ekstazę i nabijając licznik punktów. Gra wygląda doskonale, trasy i otoczenie robią dobre wrażenie. Zapowiada się świetnie, a kolejną atrakcją będzie obsługa Live! Z kolei **Otogi 2** to jedna z najładniejszych, a już na pewno najbardziej naszpikowana efektami gra na konsole obecnej generacji. Jeśli myślicie, że gigantyczne eksplozje i miliony kolorowych światełek w pierwszej części to był max mocy Xpudła... Cześć druga ma ich ze dwa razy więcej. Do tego Reikoh nie jest jedyną grywalną postacią – w sumie było ich aż sześć, z czego każda wyposażona w inną broń. Spore wrażenie zrobił na nas koleś przypominający człowieka tylko od pasa w górę. Tam, gdzie ludzie zwykle mają nogi jemu wiło się kilkanaście macek. Budził prawdziwą grozę, delikatnie pełznąć w powietrzu i wymachując podwójnymi ostrzami. Sama zabawa przypominała bardzo pierwszą część – czyściło się kolejne miejsca z pustoszących je demonów.
Spikeout czyli konwersja najlepszej chodzonej bijatyki wszech czasów wygląda godnie. Demo zaprezentowane na E3 dawało pięć minut na wytłuczenie pięćdziesięciu gości, co było praktycznie niemożliwe. Nieco problemów sprawiało jeszcze sterowanie (pad zamiast gałki), ale liczba kombinacji ciosów i to, z jaką gracją bohaterowie je wyprowadzają to mistrzostwo świata. Będzie możliwość zabawy przez Live, ale mamyteż nadzieję, że nie zabraknie split-screena choćby dla dwóch graczy. Miodzio.

STAR WARS KOTOR 2 - SITH LORDS

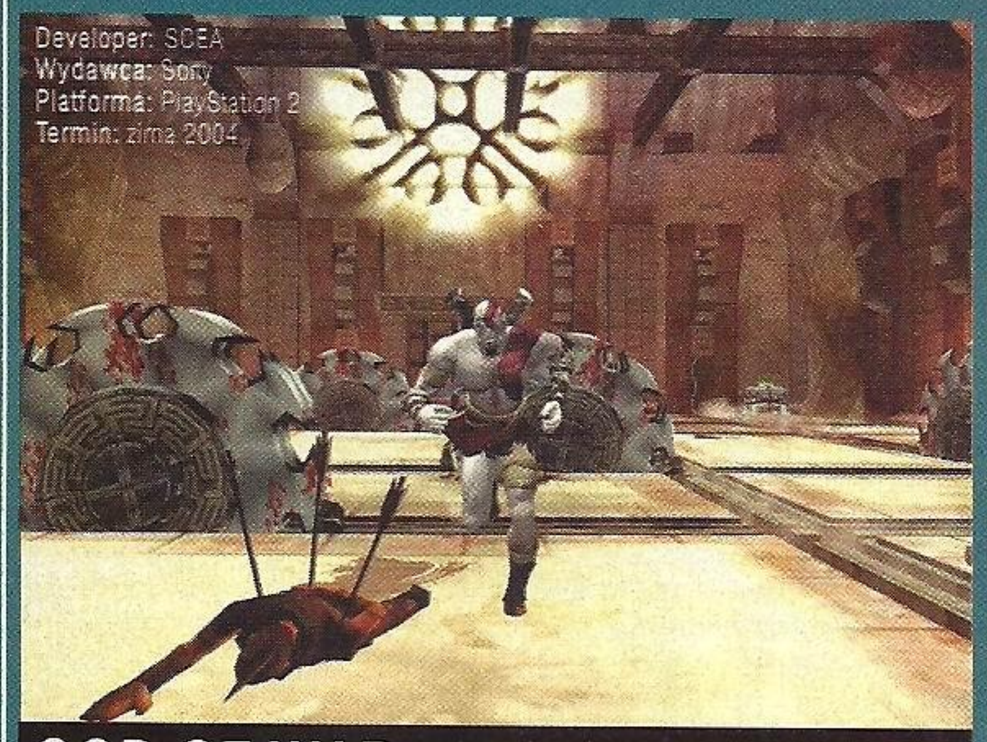
Specjalnie przygotowane na E3 demo **Sith Lords** nie miało zbyt wiele wspólnego z pełną wersją gry jeśli chodzi o fabułę. Niemniej można było na własnej skórze przekonać się, co szykuje firma Obsidian Entertainment. Do wyboru były dwie panie reprezentujące Jasną i Ciemną stronę Mocy. Nowa moc Master Fury pozwalała zamienić się na minutę w bardzo silny czarny charakter. Można było porozmawiać z NPCami wybierając spośród kilku wariantów wypowiedzi, a także porozcinać mieczem spotkane droidy, by złożyć je za chwilę z powrotem i użyć do własnych celów. W stosunku do części pierwszej zmieniło się niewiele zarówno, jeśli chodzi o grafikę, jak i menusy oraz sposób grania. Doszło kilka nowych efektów pogodowych, poprawione zostały niektóre efekty świetlne. Wprawdzie Obsidian obiecali, że nie powtórzy się sytuacja z części pierwszej, gdzie co jakiś czas następowały spore chrupnięcia, niemniej jednak animacja momentami zwalniała. Nowością jest możliwość zmieniania w locie wybranych wcześniej do tego celu broni. Na pewno **w KOTOR2** znajdzie się więcej broni, w tym miecze świetlne w niespotykanych wcześniej kolorach. Najważniejsza oczywiście pozostaje Moc. W **Sith Lords** będzie można skorzystać z nowych możliwości, jakie ona daje. Będą to: Force Sight pozwalająca rozpoznać, po której „stronie" jest napotkana osoba oraz patrzeć przez ściany; Force Rage zwiększająca wysokość zadawanych obrażeń oraz Force Clairvoyance dająca możliwość zerknięcia na to, co czeka w dalszych częściach niektórych misji. Dojdą również nowe klasy postaci: Jedi Watchman, zbalansowana pod względem Mocy i technik walki mieczem postać; Jedi Master, znacznie szybciej zdobywający punkty doświadczenia dla siebie i drużyny; Jedi Weapon Master, odporny na ból, doskonale radzący sobie z mieczem świetlnym. Z Ciemnej strony będą to: Sith Assassin używający Mocy do pozostania w ukryciu; Sith Marauder, typ Dartha Maula, doskonały w walce i odporny na ból i Sith Lord, mogący wpływać na wolę innych, będący zarazem najpotężniejszym złym w całym uniwersum Gwiezdnych Wojen. Słowo o fabule gry. Jako, że KOTOR dawał zbyt wiele możliwości rozwoju postaci autorzy postawili na zupełnie nowego bohatera. Jest on ostatnim znanym rycerzem Jedi. Nie znaczy to, że innych nie ma. Po prostu to jemu przypada rola odbudowania potęgi Jedi. Problemem jest to, że nic nie pamięta... Akcja toczy się pięć lat po wydarzeniach z części pierwszej i osobom, które w nią grały z łatwością przyjdzie rozpoznanie niektórych miejsc i twarzy. Gracz ponownie dostanie do swej dyspozycji statek Ebony Hawk, a także spotka droida T3-M4. Niektóre postacie znane z KOTOR odegrają jakąś większą rolę w scenariuszu, ale nie będą aż tak ważne jak poprzednio. Nowy bohater to nowa drużyna, historia i zadania. Nawet niektóre miejscówki się zmienią, jak choćby Dantooine i Telos.

DEVIL MAY CRY 3

Jeśli siła gier leży po stronie trzecich części, to najnowsza odsłona Devil May Cry może okazać się jednym z najpotężniejszych tytułów na PlayStation 2. Wszyscy pamiętamy radość, z jaką pochłanialiśmy pierwszą część przygód srebrnowłosego pogromcy demonów i podirytowanie towarzyszące rozpracowywaniu sequela. Po solidnej lekcji pokory Capcom po raz kolejny daje szansę szalonemu Dante. Tym razem cofniemy się do wydarzeń sprzed pierwszej części gry, zanim siwego chłopaka wynajęła Beatrix, a Mundusa przygniotło pół zamku. Czeka nas prawdziwy Devil May Cry – prequel, którego akcja skoncentruje się wokół konfliktu naszego bohatera z bratem Virgilem. Tak to już wyszło, że jeden z chłopaków potrafił zapanować nad duszą demona, drugi zaś został pochłonięty przez zło stając się mroczną odmianą swojego brata. **DMC3** rozpoczyna się pewnego wieczoru, gdy Virgil robi brutalny najazd na jednoosobową agencję detektywistyczną prowadzoną przez Dantego. Najnowsza produkcja spod igły Capcom postara się wyjaśnić graczom, kim tak naprawdę jest srebrnowłosy bohater i w jaki sposób wszedł w posiadanie tych wszystkich mocy. Dante od zawsze czuł, że ma potworny potencjał, ale nie zawsze wiedział jak z niego skorzystać. Gra postara się rzucić na ten wątek nieco światła, a chłopak przez większość czasu będzie nieświadomy tego, co naprawdę w nim drzemie. Na pewno istotne dla fabuły okażą się dwie postacie, które niejednokrotnie przewiną się przez scenariusz nowego DMC. Jedną z nich będzie Arkham, mroczny i tajemniczy mężczyzna oraz Lady, dzielna pogromczyni demonów, polująca również na naszego bohatera. Ponieważ **Devil May Cry 3** koncentruje się na okresie "nieświadomości" Dantego, Capcom widzi w tym doskonałą okazję na wprowadzenie do rozgrywki kilku patentów. Powitajcie system „My Dante", w którym to Wy zdecydujecie w jakim kierunku rozwijał się będzie sprytny młodzieniec inwestując zdobyte punkty w odpowiednie umiejętności, Dante specjalizował się będzie w jednej z trzech dyscyplin. Jako Gunslinger bohater uczy się różnych sztuczek wykonywanych za pomocą broni, stając się przez to zabijaką na odległość. Swordmaster koncentruje się na starciu łeb w łeb z przeciwnikiem i widowiskowym wymiataniu mieczem. Trickster zamieni Dantego w prawdziwego specjalistę od skakania po ścianach, fachowego pokonywania skomplikowanych przeszkód i walenia szybkimi atakami, natomiast osiągając klasę Royal Guard, Dante stanie się ekspertem w obronie i miażdżących kontrach. A klas będzie więcej. Bardzo fajnie, że seria wraca do swych mrocznych, gotyckich korzeni, gdzie bohater prowadził będzie bezlitosną wyrzynkę wewnątrz ciasnych, klimatycznych pomieszczeń. Na to czekaliśmy. Oprócz sprawdzonego klimatu, w grze powitamy rozbudowany system punktowanych kombosów (inny dla każdej klasy), możliwość latania, masę nowych ciosów (w tym mega-kopniak w szczękę), bardziej interaktywne pomieszczenia oraz kilka zestawów broni (podzielonej na klasy).
Mimo, iż wizualnie **DMC3** przypomina poprzedniczki, zasilany jest zupełnie nowym silnikiem graficznym, dzięki czemu Dante walczy z większą ilością piekielnego pomiotu jednocześnie, oponenci ociekają szczegółami, zaś otoczenie skąpane jest w cudownym, bardzo realistycznie nałożonym oświetleniu. Mocna ścieżka dźwiękowa **DMC3** nie tylko świetnie podkreśla klimat sieczki, ale jest jednocześnie niesamowitym popisem jej twórców. Capcom ma jeszcze masę czasu, aby dopieszczać tą niesamowitą grę, ale jedno jest pewne – zima może należeć do Dantego. A przynajmniej tak wypada powiedzieć po zabawie z demem.

METROID PRIME 2: ECHOES

Jeden z najgłośniejszych hitów dostępnych na GameCube długo musi czekać na swoją kontynuację. W chwili obecnej gra ukończona jest w niemal siedemdziesięciu procentach i jak mówią twórcy prace idą dokładnie tak jak zaplanowano. Akcja toczy się na planecie Aether podzielonej po upadku meteorytu na część jasną i ciemną. Samus trafia na tę planetę tropiąc oczywiście swoich ukochanych piratów. W międzyczasie wikła się w konflikt rasy Luminion z mrocznymi istotami zwanymi Ingami. Wspierana przez technologię jasnej strony Aether Samus podąża do nieprzyjaznego wymiaru. Trzeba jednak zaznaczyć, że obecność w ciemnym wymiarze jej nie służy, co objawia się nieustanną utratą kolejnych porcji zdrowia. Zregenerować się można tylko w wybranych miejscach.
Wszystko ma swoją jasną i ciemną stronę. Samus używa na przykład broni Light Beam oraz Dark Beam. Pierwsza pozwala walczyć z Ingami zachowując się przy strzale niczym shotgun, druga obroni bohaterkę przed nieprzyjaznymi (bo są i tacy) przedstawicielami rasy Luminon wypluwając z siebie gęstą maź, która zamraża ofiarę. Prócz tego bronie te przydatne są do włączania i wyłączania napotkanych przełączników. Największą tajemnicę stanowi Dark Samus – tajemnicza postać niezbyt przyjazna dla bohaterki. Jak można się było spodziewać Prime 2 wygląda pięknie, ale zmiany w trybie dla jednego gracza są raczej subtelne, niż rewolucyjne.
W **Metroid Prime 2** nie zabraknie trybu multiplayer. Twórcy chcieli, by był on wyjątkowy i taki właśnie jest dzięki możliwościom Morphball. Najczęściej zamiana w kulę służy do ucieczki, ale nic nie stoi na przeszkodzie by zaatakować w takiej postaci przeciwnika. Podnosząc specjalne przedmioty można zamienić się w Death Ball i tak likwidować oponentów. Z trybu gry dla pojedynczego gracza przeniesiono też Morphball Cannon, z którego można wystrzelić się na znaczną odległość. Scan Visor otrzymał dodatkową funkcję, jaką jest zawirusowanie przeciwnika. Jego użycie może zaowocować wyłączeniem pancerza, zablokowaniem broni czy też niechcianą zmianą w Morphball.



GOD OF WAR

God of War totalnie nas zaskoczył – gra zapowiada się pod wieloma względami nawet lepiej, niż Devil May Cry 3. Akcja przenosi nas do mitycznej Grecji, gdzie bohater (nazywany po prostu Spartaninem) otrzymuje jakąś misję od Bogów. Cel misji jest mniej ważny niż droga do niego. A ta usłana będzie trupami przeróżnych, plugawych istot zamieszkujących mityczne światy.
Usposobiony bojowo Spartanin wywija dwoma łańcuchami z ostrzami na końcach i trzeba przyznać, że robi to nadzwyczaj sprawnie. Mało tego – robi to niesamowicie szybko, efektownie i skutecznie. Może podbijać przeciwników, żonglować nimi budując nieprawdopodobne combosy, odcinać im głowy, rzucać nimi, podnosić... Masę rzeczy. Oczywiście w akompaniamencie bryzgającej krwi. Fajnym patentem było zarąbanie po heroicznej walce Meduzy i ucięcie jej łba, a następnie pokazywanie go nadciągającym przeciwnikom. Jaki tego efekt – chyba wiecie. Nieźle wyglądało przejście po linach z jednoczesną walką z przeciwnikami. Gra jest także pełna puzzli i zagadek, ale oprócz standardowych przynieś-i-użyj miała również sporo wyglądających świeżo i ciekawie akcji, jak choćby patent z obrotowymi drzwiami, które otwierały kolejne światy dla naszego bohatera. Grafika – jedna z najlepszych na PS2; postacie ruszały się przepięknie, a otoczenie było nazdwyczaj bogate w szczegóły i zdobienia. To będzie jeden z cichych hitów tej zimy. Albo głośnych, jesli Sony dobrze rozpozna temat i zdecyduje się ostro tę grę promować.

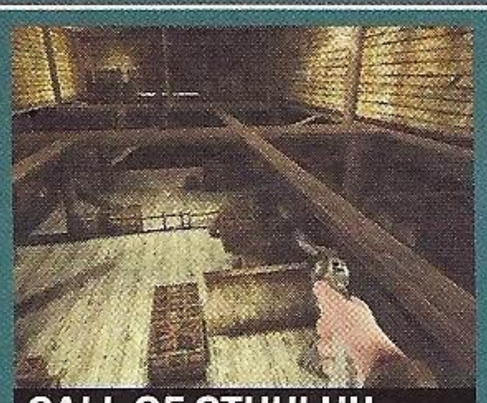
DOOM 3

Nie lubię oglądać gier pecetowych na konsole. Odkąd usłyszałem, że **Doom 3** pojawi się też na Xboxie zacząłem zastanawiać się jakie to elementy fantastycznego softu geniusza kodu – Carmacka zostały wywalone, wypatroszone i wyprute po to żeby Xbox uciągnął to, z czym takie problemy mają najnowsze generacje pecetów. O tym że Xboxowy Doom ma być na E3 pokazywany słyszałem, ale z zapowiedziami rzeczy na E3 bywa bardzo różnie. O dziwo okazało się jednak, że tym razem nie ma żadnej ściemy i **Doom 3** jest grywalny. W dodatku nie został ukryty za podwójnym szpalerem ochroniarzy w sekcji „by appointments only" tylko jak gdyby nigdy nic rozparło się na kilku stoiskach w Xboxowej Sali.
No więc – Xboxowy **Doom 3** zrobił na mnie bardzo duże i bardzo dobre wrażenie. Gra była płynna, słuchawki dobrze ekranowały od gwaru dookoła i było kilka elementów naprawdę przerażających.
Zabawę rozpocząłem od szybkiego obskoczenia pada – i tu pierwsza niespodzianka. W tej grze jest strzał, zmiana broni, chodzenie w różne strony, opcja schylania się, przeładowanie giwery i to mniej więcej wszystko. W demie dostępny był pistolet, shotgun, karabin maszynowy i granaty – niestety wybierane z listy broni, a nie tak jak powinny – czyli Halowym triggerem. Poza tym można też włączyć PDA i dowiedzieć się o co chodzi w danej misji oraz zapoznać z rozłożeniem przycisków, które kilkakrotnie pomyliłem ginąc w kretyński sposób na oczach kilku gości.
Demo rozpoczyna się w małym pokoju, z rogu którego coś mruczy. Jak się okazuje siedzący z boku sali zombiak ożywa po zbliżeniu się do niego, w drugim kącie nieżywy grubas robi to samo. Obaj są dosyć wytrzymali, ale nie na tyle, żeby nie mógł ich ostudzić szybkostrzelny pistolet. Po opuszczeniu pierwszego pomieszczenia rozwalił mnie szybki sierżant z karabinem maszynowym. Ponowna próba pozwoliła mi się popisać kilkoma celnymi headshotami w zombiaki z pierwszego pokoju, kilkoma mniej celnymi w sierżanta z korytarza i jego dwóch dalszych ziomków. Problem w tym, że tutaj naprawdę jest strasznie ciemno, strasznie i dosłownie non stop słychać nieprzyjazne pomruki. Moje pierwsze spotkanie z grą wyglądało raczej słabo - panicznie biegałem po korytarzach niemal co chwila oglądając się za siebie i przy najmniejszym szmerze wracałem do śluzy prowadzącej do mojego przytulnego, startowego pokoiku z dwoma ubitymi zombiakami. Zanim upewniłem się, że korytarz jest pusty, pobiegałem trochę w kółko tylko po to, żeby po załatwieniu jeszcze jednego natręta (i wcześniejszym zgarnięciu shotguna) wejść w drzwi, zza których wyskoczył na mnie potworek z taką wściekłością i impetem, że odskoczyłem od ekranu. I zginąłem. Potem jeszcze czekała mnie żenująca akcja z tym, jak dochodząc do tych samych drzwi z granatem w ręku otworzyłem je, cofając się rzuciłem granat, popatrzyłem jak drzwi zamykają się i granat odbija się... Po czym po raz kolejny zaczynałem oczyszczać pierwszy pokój z zombiaków - tym razem w ramach akcji oszczędzania amunicji i nieskutecznego nawalania chłopaków latarką. Co również zakończyło się moją śmiercią. Shotgun był jednak na tyle mocny, że wystarczał na skaczącą bestię. Nieźle spisał się też karabin maszynowy. Doszedłem nawet dosyć daleko, ale pod koniec chciałem błysnąć jak to potrafię zmieniać latarkę z jedną bronią w tę i z powrotem. Co skończyło się zdecydowanie przedwczesnym zgonem.
Ogółem – jest prześlicznie, klimat straszliwie fajny i bardzo bliski motywom statków z Obcego pierwszego i bazy z dwójki – ciemne, mroczne i Giger by się ich nie powstydził. Dźwięk też dobry i tylko zastanawiam się czy, jak to powiedział Adrian Chmielarz na poe3owym spotkaniu – ten engine potrafi pokazywać cokolwiek ponad ukrytymi w półcieniu pomieszczeniami. Zobaczymy. Albo i nie, ale póki co wygląda zachęcająco.

RISE OF THE KASAI

Developer: SCEA
Platforma: PlayStation 2
Wydawca: Sony
Termin: 2004

O samej kontynuacji Mark of Kri plotki słyszałem już bardzo dawno, ale o tym jak będzie zatytułowana kontynuacja mojego ulubionego Marka dowiedziałem się tuż przed E3, a na samą grę wpadłem, dosyć przypadkowo dopiero drugiego dnia. Miła niespodzianka? Są dwie postacie – Rau oraz jego siostra Tati – wiecie - to ta mała dziewczynka z tym istotnym dla nieszczęsnego maga z pierwszej części gry tatuażem na plecach. W dodatku jest to pierwsza tak mroczna i złowroga postać kobieca, z jaką miałem do czynienia. Przynajmniej na taką stylizują ją autorzy. Dziewczynka ma kilka zestawów broni – dwa zakrzywione noże, jeden szponik, którego nie powstydziłby się Voldo oraz krótką ni to włócznię, ni to halabardę (prawdę mówiąc zapomniałem co to dokładnie było). Do tego dziewczę potrafi zostawiać na swej drodze trujące grzybki, a zamiast słać Kuzo na zwiad na chwilę przejmujeciała i patrzy na świat ich oczami. Aha – jak na noszącą na plecach złowrogi i mroczny tatuaż pannę porwaną za młodu przez demony przystało, Tati posiada tylko ciała trupów. Fajne i ciepłe, nie? Tak, gry mrocznieją.
No więc to miłe niespodzianki. Niemiłe są takie, że grafika jest praktycznie identyczna – dalej ładna, ale ja chcę więcej, więcej! No a ciosy Rau były… no… identyczne jak w jedynce. Przynajmniej te, które wypróbowałem. Ba – chłopak ma nawet te same bronie i stealth kille! Na szczęście combosy da się trochę przedłużać. Aha – skoro już przy tym jesteśmy, to tutaj wyróżnia się Tati, która tańczy tak szybciutko i zwinnie i ma tak nowiutkie zagrania, że stary, dobry balecik oglądamy od nowa. No i pojawiły się poziomy, na których nasi bohaterowie współdziałają. Podczas jednego z trzech dostępnych na E3 walczyłem sobie jako Tati robiąc salta na głowach wrogów i szlachtując ich jak prosięta, kiedy na ekran nagle wbiegł Rau i zaczął rozwalać wszystkich swym toporem. Podłączyłem się od tyłu i załatwiłem kilku drani odwróconych plecami. A potem Rau sobie pobiegł. Takich opcji ma być wiele, a to fajne, kooperacja jest spoko.
Pierwsza część Mark of Kri nie sprzedała się za dobrze i kontynuacja nawet nie wykorzystuje starego tytułu pozostawiając jedynie ogólny zarys loga, co jest ostatecznym na to dowodem. Zobaczymy czy Rise to zmieni, ale nie stawiałbym na to kasy. Ja chętnie w nią zagram, ale nie wiem czy znajdzie się takich wielu. Ta groteskowa przemoc i rysunkowa grafika najwyraźniej zmyliły zbyt wiele osób.



CALL OF CTHULHU DARK CORNERS...

Xboxową wersję Kutulu oglądałem po raz pierwszy i mam mieszane uczucia. Z jednej strony cały ten motyw gry pozbawionej HUD-u, z koniecznością opatrywania ran i stopniowego wariowania jest po prostu fantastyczny, ale z drugiej – architekci wnętrz nie poradzili sobie z zadaniem tak dobrze, jakbym sobie tego po gościach zabudowujących Arkham życzył. Poza tym **Cthulhu** to ma być groza przede wszystkim, a nie strzelanka z potworami. No dobra – nie ma co płakać. Gra jest rdzawobrązowa tam, gdzie trzeba, a to już dobra rzecz.. Poza tym dla każdego, kto niedawno czytał zbiorek opowiadań Lovecrafta *W Górach szaleństwa* (tak, jak ja) i ma problemy z wyobraźnią (no to już nie ja) może zobaczyć, jak wygląda Shub Niggurath. A tego nie robi się codziennie. Nie bez utraty zmysłów. Scena w której się pojawiał opierała się na zamykaniu zaworów i spuszczania go z wielkich kadzi, z których wylewał się na wszystkie strony próbując dorwać dzielnego Waltera – głównego bohatera. To mi się podobało, Akcja na okręciku, na który wbijał się wielki przedwieczny do zdmuchnięcia z działka pokładowego też była niczego sobie. Ale podstawą jest początek gry, bo bohater próbuje się powiesić już w intrze.

ADVANCE WARS UNDER FIRE

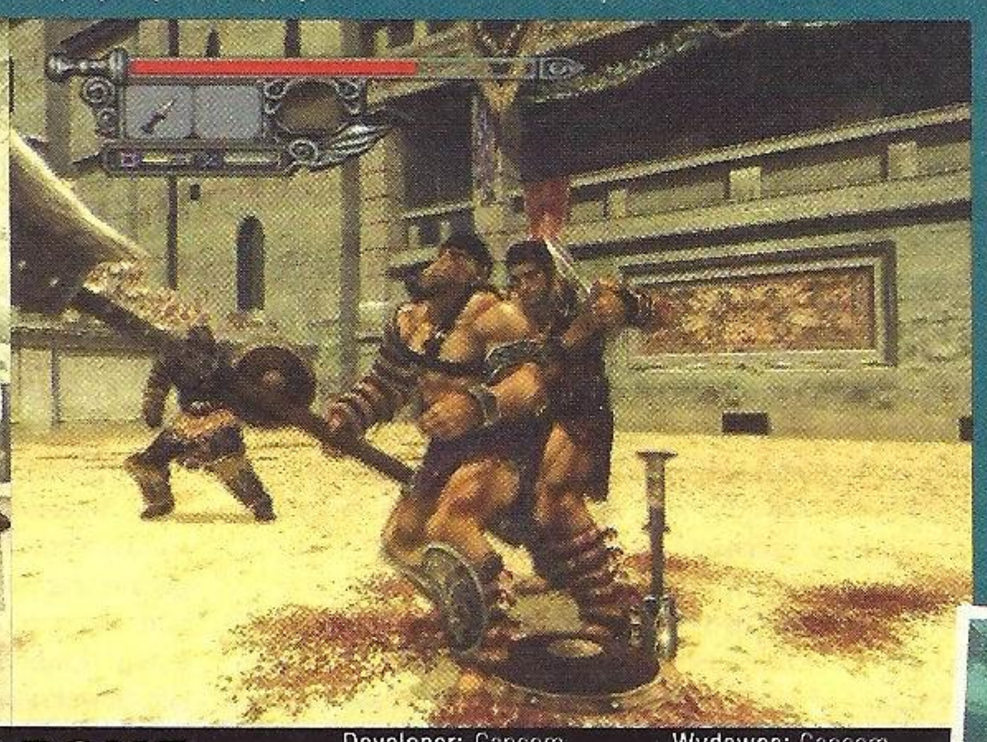
AW: Under Fire na GCN to trójwymiarowy shooter zawierający elementy strategii czasu rzeczywistego. Gracz wciela się w pojedynczego żołnierza mając przy tym możliwość wydawania rozkazów większym formacjom. Można zlecić obronę, atakowanie konkretnych celów czy coś równie standardowego. Będąc w pobliżu jakiegoś pojazdu (czołg, helikopter) wystarczy nacisnąć odpowiedni przycisk by zasiąść za jego sterami i prowadzić cięższy ostrzał. W wersji prezentowanej na E3 dostępny był jeden grywalny poziom służący za przewodnik uczący gry. Można było zaznaczyć grupę żołnierzy, co owocowało dodaniem na ekranie symbolizującej ją ikonki. Następnie wybierając jedną z ikonek wydaje się polecenia. Zaznaczona jednostka bądź oddział podąża za graczem w trakcie zabawy do czasu otrzymania innego rozkazu. Zaprezentowane demko cechowało się tym, że większa uwaga skupiona została na strzelaniu niż na strategii. Kuju obiecało wypośrodkować oba elementy. Graficznie **Advance Wars: Under Fire** nie powala. Do premiery jeszcze rok, więc niespecjalnie się tym na razie przejęliśmy.

Developer: Square
Wydawca: Square Enix
Platforma: PS2
Termin: 2005

「この金はもともとオレたちゲルマスカ人のもんだ

FINAL FANTASY XII

I tak oto dochodzimy do pierwszego Finala, co do którego rodzą się wątpliwości. Przede wszystkim nie da się ukryć, że gra tworzona jest przez człowieka, który maczał palce w Vagrant Story – niejakiego Yasumiego Matsuno. Niestety, w miejsce stosunkowo dyskretnych pól na ekran zaczyna wypełzać coraz więcej i więcej informacji. O aspektach estetycznych się nie wypowiadam. Co bardziej pecetowi ziomkowie widząc na ekranie głównego bohatera nie tylko rzucali słowa, które źle świadczą jedynie o ich tolerancji do osób pragnących uchodzić za kogoś tej samej płci... ale muszę przyznać, że rozmyślając o wyglądzie nowego bohatera Finala rzadko kiedy natrafiałem na zwrot „strzał w dziesiątkę". A nawet nie zacząłem jeszcze mówić o Balthierze z pięćdziesięcioma plastikowymi pierścionkami i w koronkowym kołnierzyku... Podsumowując – to wcielenie Finala jest jeszcze odważniejsze niż dotychczasowe i ktoś mówiąc zniewieściały bohater w kontekście Finala nawet przez chwile nie będzie podejrzewał o to Tidusa.
Na E3 demonstrowano fragment, w którym na czele grupki postaci biegałem sobie po w miarę rozległych podziemiach rozwalając zaznaczanych na radarze przeciwników. Największym odstępstwem od finałowej tradycji było to, że walki odbywały się dokładnie tam, gdzie moje postacie trafiały na wrogów. W dalszym ciągu bowiem oglądamy bohatera biegającego po planszach. Tym razem jednak przy encounterach akcja nie przenosi się na planszę bitewną pasującą do akurat oglądanej krainy, ale dokładnie w to miejsce, gdzie do spotkania doszło. Kiedy tylko na mapce pojawiała się czerwona kropka zatrzymywałem obraz i sprawdzałem, czy w zasięgu broni jest jakiś wróg. Problem z kamerą był jednak taki, że zawsze dobrze widziałem moich biegnących bohaterów, ale nie zawsze przeciwników. Jednak kiedy w zasięgu byli jacyś wrogowie (troche jak w Vagrancie, ale bez tej wielkiej sfery symbolizującej zasięg broni), pojawiał się wielki, otaczający taki cel trójkąt, który z doskonałym powodzeniem pasowałby na przykład do jakiejś starszej FIFY. Dalej wybierałem rodzaj ataku. Co prawda każda postać może atakować z osobna, ale najlepiej sprawdzały się tu ataki grupowe. I tu nowa niespodzianka. Wyprowadzanie ataków trwa jakoś dziwnie... długo. Co prawda od wydania rozkazu do jego wykonania nie mija może wieczność, a w dodatku pasek wskazujący czas do wykonania polecenia jest widoczny, to jednak jakoś tak to wszystko zwolniło. Korzystając z systemu mmorpg-owego postacie zadają ataki bezustannie do momentu, kiedy zadecydujemy, że mają robić coś innego. Poza tym w grze pojawią się elementy przygodówkowe – w jednym z lochów pojawił się motyw przerzucenie dźwigni. Jednak to, co we wcześniejszych częściach odbywało się samo, albo wymagało jedynie naciśnięcia przycisku, tu wymaga podejścia do wajchy, co powoduje wyświetlenie się małego wykrzyknika wskazującego obiekt, z którym można coś zrobić, a następnie wyboru tego miejsca z listy celów i dopiero aktywowania. Dziwne i mniej intuicyjne – nie wiem czy wszyscy będą zachwyceni.
O fabule już mogliście poczytać – tu w jednej ze scenek spodobali mi się złowrodzy, zakuci w stal Sędziowie stanowiący prawo na Ivalice (to świat, w którym toczy się akcja – zresztą gra dzieli go z Tactics Advance, ale jest osadzona w innych czasach i ma swoich własnych bohaterów). Sędziowie odegrają zapewne jakąś istotną rolę w fabule. Albo zginą zaraz w następnym rozdziale znajdującym się zaraz po tym demonstrowanym na E3 – trudno powiedzieć.
Prawdę mówiąc po kilkunastominutowym obcowaniu z nowym Finalem powiem tak – bardziej finalowy to jest LOTR: Third Age. Ale zaczekamy - zobaczymy. Będzie więcej.



THE SHADOW OF ROME

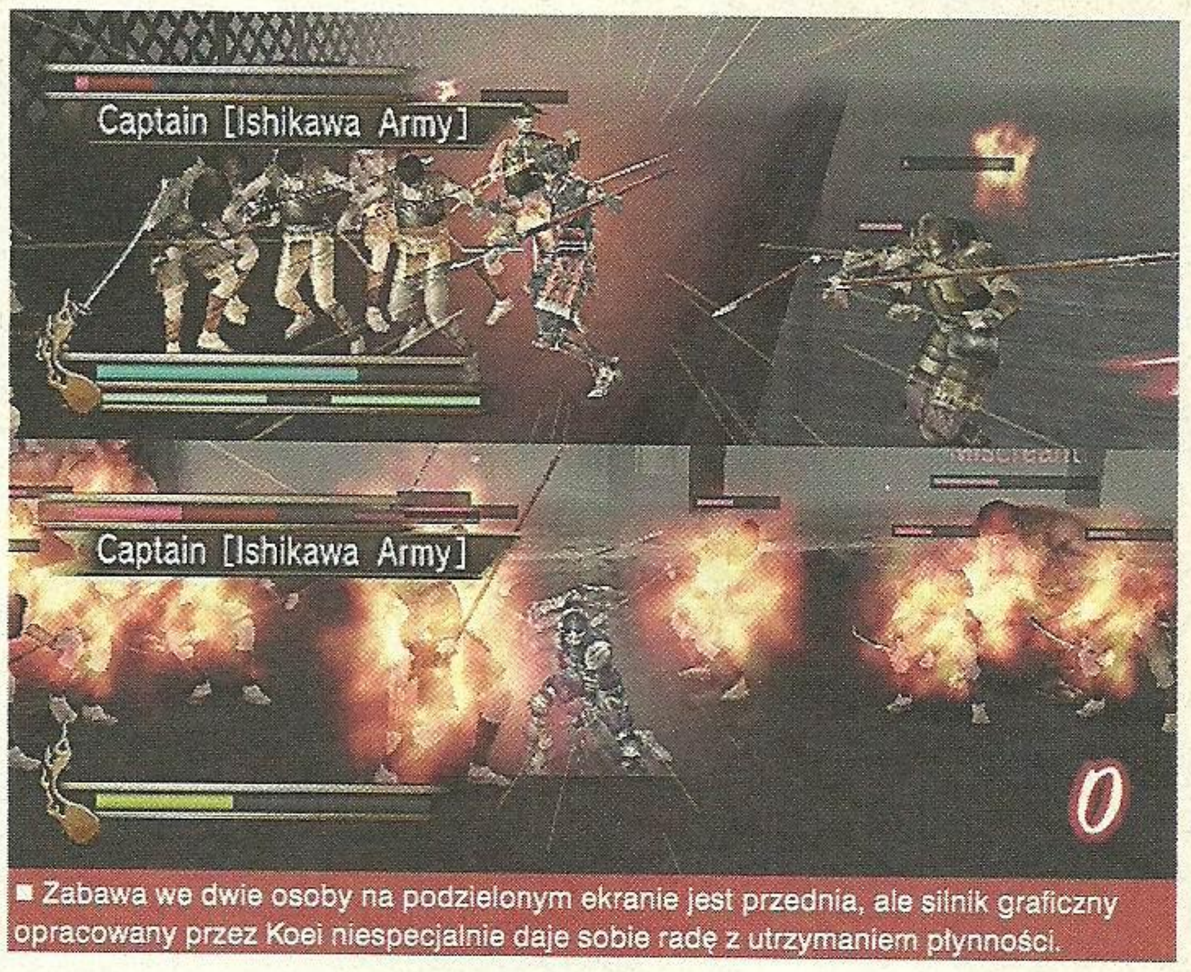
Developer: Capcom
Platforma: PlayStation 2
Wydawca: Capcom
Termin: jesień 2004

Capcom wystawił naprawdę potężne gry, a **Shadow of Rome** zaliczamy do lepszych pozycji widzianych przez nas w akcji podczas E3. Jak być może wiecie z zapowiedzi, scenariusz zabiera nas do antycznego Rzymu, mniej więcej do czasu panowania Juliusza Cezara. W grze na przemian kierujemy dwiema postaciami: gladiatorem Agryppą i bishonenem Octaviusem. Zabawa chudziakiem Octaviusem polegała na przemykaniu przez pałac ukrywając się przed czujnymi oczami Pretorian, robienie im jakichś psikusów typu poderżnięcie gardła od tyłu i jakieś tam szpiegowanie. Wyglądało fajnie, ale to, co działo się na ekranie obok, gdzie szalał Agryppa, skłoniło nas do zmiany obiektu zainteresowania. Gladiator jak to gladiator – walczy na arenie z innymi gladiatorami w celu zaspokojenie niewybrednego gustu publiki zgromadzonej w Koloseum. Na arenie na początku przywitało nas kilku szamoczących się i szukających w panice wyjścia postaci oraz zakuty w zbroję typ, który ze słowami „to są niewolnicy, którzy próbowali uciec – zakończ ich życie i zrób to efektownie" wręczył nam wielką maczetę. Co było robić. Pierwsza głowa toczy się w fontannie krwi – publika szaleje. Specjalna kombinacja przycisków powoduje, że Agryppa unosi ręce w geście triumfu. Kolejna dekapitacja i z góry lecą płatki róż. No, ale żebyście nie myśleli że to symulator kata – potem są walki z innymi gladiatorami i żołnierzami, masa broni – od sztyletów aż po maczugi oraz inne atrakcje. Świetny jest system walki – można blokować, łapać przeciwników i rzucać wrestlersko, wspinać się na arenę... bawić tłum!

FABLE

W demie można było sprawdzić, jakie są reakcje mieszkańców pewnej wioski na widok bohatera. Wybierając bardzo zły charakter trzeba było liczyć się z krzykami i paniczną ucieczką tubylców.
Pokazany został także system rozwoju postaci. Punkty doświadczenia przyznawane są trzem czynnikom – sile, umiejętnościom i woli zastępującej magię. Zależnie od tego jak zachowywać się będzie gracz podczas walki i jakiej broni będzie używać, otrzyma więcej punktów w wybranej kategorii. Na przykład strzelanie z łuku zaowocuje wzrostem wskaźnika Umiejętności. Każdy z trzech czynników podzielony został na mniejsze i tak w przypadku siły są to zdrowie, wytrzymałość oraz budowa, a w skład umiejętności wchodzą szybkość, przebiegłość i precyzyjność. Rozwijając wolę odblokowuje się nowe moce, których jest potężna ilość. Niestety oznacza to, że nie zrezygnowano z dłubania w długaśnych statystykach i mnóstwa submenusów jak to było wcześniej zapowiadane. **Fable** pozostanie rozbudowanym RPG.
Punkty doświadczenia zyskuje się oczywiście w walce. Ich ilość zależy od efektowności i efektywności zadawanych ciosów. Za walkę odpowiadają dwa przyciski, jeden to blok drugi cios i to wszystko. Trzeba oczywiście klepać kombinacje by wyprowadzić zabójczą serię. Lepsze combosy to większy mnożnik punktów doświadczenia. W drugą stronę, gdy otrzymuje się serię albo przez chwilę nikogo nie atakuje mnożnik spada, zupełnie jak we Viewtiful Joe. Wynika z tego, że najlepiej walczyć na małym dystansie i z małą grupką przeciwników. W **Fable** przyjdzie toczyć pojedynki bardzo często. Szkoda, że trochę topornie strzela się z łuku. Za to efekty towarzyszące użyciu mocy są prześliczne jak chociażby fala uderzeniowa, jaka rozchodzi się przy potężnym uderzeniu pięścią w ziemię. Z **Fable** jest tylko taki problem podczas wystaw, że podobnie jak w wypadku innych rozbudowanych gier ciężko wyciągnąć coś podczas kilkunastominutowego kontaktu – na pierwszy rzut oka wyglądało to po prostu jak zwykła sieka...

- **Dobre:** Wciągający temat na grę, ostre wymiatanie przeciwników i doskonała metoda na relaksujący wieczór.
- **Złe:** Mało postaci, podobne bitwy. Powinno być bardziej różnorodnie i więcej misji. Zdecydowanie.
- **Brzydkie:** Praca kamery i efekty przenikania się obiektów. Jest tu spora umowność. To, że czegoś nie widać, nie znaczy, że tego nie ma.



■ Zabawa we dwie osoby na podzielonym ekranie jest przednia, ale silnik graficzny opracowany przez Koei niespecjalnie daje sobie radę z utrzymaniem płynności.

SAMURAI WARRIORS

„Ufaj i sprawdzaj" zwykł mawiać Feliks Dzierżyński

I choć jego metody działania dalekie były od ideału, wyżej cytowane zdanie skojarzyło mi się od razu, po kilku sesjach w najnowszy produkt Koei **Samurai Warriors**. Ci, którzy jak ja interesują się żywo rozwojem owej firmy, pamiętają, że pierwsza część bliźniaczej serii Dynasty Warriors była mordobiciem 3D. Od drugiej części, a w zasadzie od pamiętnych targów TGS, podczas których pokazano w akcji Dynasty Warriors 2, powstał zupełnie nowy trend. Coś pomiędzy chodzonym mordobiciem, a... RPG.

BOHATEROWIE JAK Z BAJEK

Wyobraź sobie, że jesteś generałem jednej z dwu walczących armii. Masz broń, potężne techniki ataku i ruszasz na tłumy wroga. Pod ręką zawsze użyteczna mapa, która pokazuje nie tylko układ pola bitwy, ale i położenie oddziałów obu wojsk. Robi to jednakże bardzo schematycznie. Twoja armia ma jeden kolor (np. niebieski), a wroga armia inny (czerwony). I tam, gdzie dużo czerwonego stacjonują siły wroga. Tam gdzie niebiesko, Twoi ludzie, zaś tam gdzie pulsują blade kropki – obie armie odbywają potyczki. Sam zaś na mapie jesteś zielonym punkcikiem. Trzeba teraz tak manewrować, żeby pakować się z rozsądkiem tam, gdzie Twoja armia przegrywa, uderzać w samotne oddziały wroga i wygrać pojedynek. Mało tego – wyrzynasz wrogów własnoręcznie, jedną superpostacią i jeśli na danym terenie nie pokonasz całych jego sił (co do jednego żołnierza), a ruszysz dalej, Twoje wojsko zostanie i będzie szukać zbiegłych przeciwników. Taki to układ.

Jako superżołnierzowi przysługuje Ci także możliwość wpadnięcia w krótki berserk. Miernik berserka rośnie w trakcie gry, im mniej mamy energii, tym szybciej. Wciśnięcie jednego przycisku wpuszcza twoją postać w krótki młyn najbliższej okolicy. „Jestem mrocznym żniwiarzem" ciśnie się na usta cytat z Monthy Pytona podczas gry w tego typu produkcje. Liczba koszonych wrogów sięga setek, a nawet tysięcy! 1780 pokonanych wrogów na koniec misji, to wynik rzadki, ale nie niemożliwy! Oczywiście zależy od tego, jak gramy – możemy przerąbać się od razu na początku misji do wrogiego generała i spuścić mu łomot, albo zostawić go sobie na deser. Wtedy licznik zabitych zdecydowanie nabije się na maksa. To były czasy Dynasty Warriors 2. Dodam jeszcze, że akcja działa się na terenach dzisiejszych Chin, w okresie Trzech Królestw. Koei – spójrzmy prawdzie w oczy, ma wybitną słabość do tej epoki i pcha tam wszystkie gry, które się tylko da. Nie dziwota więc, że i najwięksi superbohaterowie według tej firmy żyli właśnie w Chinach.

JAPOŃSKI DUCH

Na matrycy Dynasty Warriors 2 wypuszczono jeszcze siedem gier na różne platformy. Wszędzie zaś chodziło o to samo: krwawe żniwa. Wyobrażacie więc sobie pewnie, jakie zaskoczenie paść musiało na światek konsolowy, kiedy się okazało, że kolejna gra w serii, czyli Samurai Warriors przeniesie się jednak do Japonii! Nic to. Koei jest mistrzynią czarowania, więc i tak od początku wiadomo było, że z nimi, to jak z drukarniami w ZSRR: nawet jak próbują drukować książki, to im karabiny wychodzą. I podobnie tutaj – wszystkie drogi prowadzą do masowego wymiatania podczas bitwy. Mało tego. Po ostatnich wybrykach Koei, czyli wypuszczeniu Dynasty Warriors 4, a niedługo po tym bardzo podobnego Dynasty Warriors 4 Extreme, nikt nie wierzył, że cokolwiek się zmieni poza teksturami. Na szczęście z pomocą ruszył Feliks Dzierżyński i jego maksyma „ufaj i sprawdzaj". Zasiadłem przeto nad Samurai Warriors i co mogę powiedzieć? Gra oparta o schemat rozbudowywany od czasów Dynasty Warriors 2. Ma kilka zupełnie nowych elementów i podąża zgrabnie w stronę gatunku RPG. Zapowiada się ciekawie – przyjrzyjmy się bliżej.

■ Hattori Hanzou? Zaraz, czy jakoś podobnie nie nazywał się pewien mistrz z Kill Bill?

SAMURAJE POD LUPĄ

Kierujemy jednym z piętnastu dostępnych w grze, japońskich generałów. Piętnaście – brzmi nieźle, choć przy serii Dynasty Warriors, gdzie udało się dojść do ponad czterdziestu postaci grywalnych, wynik jest średni. Oczywiście, żeby zobaczyć i zrozumieć wszystko, co w ramach scenariusza zafundowali nam autorzy tytułu, trzeba skończyć grę wszystkimi postaciami. Teraz proste mnożenie: postaci piętnaście, na ukończenie gry każdą z nich jakieś pięć godzin. Żeby więc skończyć wszystko potrzeba czasu, jakiego nie powstydziłby się erpeg. Nawet japoński. Oczywiście nie jest tak, że wszyscy mają zupełnie odmienne misje. Wręcz przeciwnie. Kilka postaci bierze udział w tych samych bitwach, czasem po przeciwnych stronach, czasem wręcz po tej samej. Przez te dziesiątki godzin, które nam zafundowano, wielokrotnie więc będziemy robić dokładnie to samo. No cóż... Na szczęście jednak mamy jeszcze możliwości rozwoju postaci, czyli wzmiankowany element zbliżający do RPG. Dwadzieścia osiem umiejętności bitewnych i osiem ataków specjalnych. Wszystko to do rozwinięcia podczas przechodzenia gry. Dotychczas w serii Dynasty Warriors zbierało się przedmioty i cenne klejnoty, które modyfikowały nasze cechy i dodawały nowe zdolności. Tym razem punkty do rozwoju zyskujemy głównie jako nagrodę za wykonanie podstawowych i dodatkowych celów każdej misji. Podstawowe elementy wiążą się zwykle z pilnowaniem naszego wodza i ruszaniem mu z pomocą, ilekroć wróg namierzy jego pozycję. Podstawowe cele wojny także się w tym zawierają: zabij jak najwięcej

■ Nowe misje rozgrywające się w zamkach wzbogacają zabawę. Szkoda tylko, że dla tych miejscówek nie przewidziano map.

■ Projektanci z Koei chyba poszli tym razem na łatwiznę - piętnaście postaci przy czterdziestu dwóch dostępnych w Dynasty Warriors 4 to niewiele. Ale starczy...

przeciwników, a w tym najlepiej ich dowódcę. Drugorzędne cele misji zaś wiążą się z określonym czasem na jej wykonanie, zabiciem określonej liczby wrogów, itp. Sprawa więc zaczyna być nieco bardziej skomplikowana, niż dotychczas. Oprócz żniw we wrogiej armii musimy jeszcze nieco się nabiegać, a dodatkowo robić to bardzo metodycznie. Wtedy dostajemy więcej punktów i postać szybciej się rozwija, bo można dokupować jej nowe umiejętności. Cechy postaci mogą zostać wzbogacone przez znajdowane podczas walki przedmioty. Jak to miało miejsce dotychczas przedmioty zwykle upuszczają pokonani oficerowie. Im wyższy rangą oficer, tym ma poważniejsze prezenty przy sobie. Podobnie z bronią, która ma pięć poziomów rozwoju. Niestety, żeby osiągnąć ostatni poziom trzeba ukończyć grę na najtrudniejszym poziomie, co momentami graniczy z cudem.

SAMURAJÓW DWÓCH

Oczywiście tryb bitew jest trybem podstawowym, możliwym do pokonywania samemu i w parze. Tryb kooperacyjny jest oczywiście fajniejszy, niż odgrywanie misji w pojedynkę, ale trzeba być gotowym na to, że graficznie rzecz cała będzie wyglądać znacznie gorzej. Podzielony poziomo ekran, na którym widnokrąg znajduje się zadziwiająco blisko naszej postaci nie ułatwia zabawy. Animacja zwalnia widocznie podczas wykonywanych specjali, a wrogowie – jak zwykle w tej serii pojawiają się nam dopiero tuż przed oczami. Nigdy nie ma tak, że wyłoniwszy się na równinę już z daleka widzimy nadciągających przeciwników. Moc obliczeniowa konsoli okazała się barierą nie do przebicia. Podobnie jak w zupełnie nowym rodzaju misji, kiedy zwiedzamy zamki wroga, albo jaskinie. Misje te przeplatają klasyczne bitwy i ich podstawowym zadaniem jest „oczyścić" daną budowlę w określonym czasie. Wpadając do środka zwykle nie mamy mapy, nie wiemy ile jest pięter budynku, ani ilu przeciwników. Po prostu napieramy przed siebie i tniemy co podejdzie pod rękę. Robotę utrudniają pułapki poukrywane w podłodze – zapadnie, oraz podnoszące się kraty. Żadna z pułapek jakoś drastycznie nie uszczupla naszej energii, ich rola leży raczej w powstrzymywaniu nas przed dalszym pochodem (czas to punkty!). Na przykład podnoszącą się kratę daje się zniszczyć, ale po kilkudziesięciu sekundach stałego nawalania. Wygląda prosto, ale jeśli po jej drugiej stronie czyha samuraj z wiklinowym plecakiem pełnym bomb, cała sprawa może potrwać nieco dłużej.

ZAKĄSKA

Jeśli jednak komuś znudzi się gra w trybie klasycznym, może uderzyć w tryby dodatkowe. Poczynając od survivalu, gdzie na czas trzeba wymordować tysiąc osób, po tryb challenge, w którym należy wykonać serię ćwiczeń zadanych przez mistrzów. Za ukończenie trybu survival w rozsądnym czasie dostaje się kod, który następnie można wprowadzić na serwisie internetowym gry i porównać się z ziomkami z całego świata. Wracając zaś do gry, można też wybrać dowolną bitwę z dostępnych w grze i stoczyć ją ponownie. Całym osobnym działem jest tryb tworzenia własnego generała. Tak jak w Dynasty Warriors mamy kilka modeli i rodzajów broni, które możemy połączyć. Potem wystarczy jedynie przejść serię testów sprawności i samuraj włącza się do kampanii o wolność skośnookiego narodu.

ELEGANCJA JAPONIA

Jeśli chodzi o grafikę i dźwięk, niestety armie poruszających się ludzików żrą możliwości konsoli jak małe smoki. Spodziewajcie się częstych spadków płynności animacji, znikających przeciwników i elementów krajobrazu. Taka uroda gry po prostu. Autorzy zdają sobie z tego sprawę, bo kamerę (która nawiasem jest samosterowna – nie możemy nią kierować), ustawiono tak, żeby pokazywała tylko niewielki fragment terenu. Największym jednak problemem gry są przeszkody i ściany. Przy nich kamera zupełnie się gubi i tu już notorycznie będziecie kląć na jej dziwne zachowania. A to wściubi się w jakąś szczelinę, a to wyjedzie gdzieś wysoko w górę, a to znów pokazuje z bliska buty walczących. Cóż – bywa. Dźwięk jest do – nie bójmy się tego słowa – pupy. Kompozycje i aranżacje jak z Amigi, zapętlone tak często, jak się da, w tle zaś wypowiadane przez generałów sentencje. W wersji japońskiej brzmią cudnie, po angielsku potwornie. Przełączamy więc na japoński dźwięk od razu.

Zabawy z bronią

W **Samurai Warriors** po raz pierwszy pozwolono sobie na absolutną zabawę bronią. Jest postać zbrojna w muszkiet, na porządku dziennym są także nasi goryle z muszkietami (znów od jednego do czterech). W zasadzie od Dynasty Warriors 4 zaczęła się mała dowolność z uzbrojeniem, tu zaś idzie tylko dalej. Są jako bronie pałeczki, wachlarze, kijki, halabardy, miecze, rękawice, a nawet... zabawki dziecięce (kijek, na który narzuca się kulkę na lince). Liczmy na to, że autorzy w kolejnych częściach pójdą jeszcze dalej. Tak czy owak już zastępy przeciwników z muszkietami zastępujących chińskich łuczników z DW sprawiają więcej problemów, ale i czynią grę żywszą.

DROGA SMOKA

Podsumowując mamy grę dobrą, z pomysłem, który opisywany wygląda znacznie gorzej, niż w akcji. Trzeba po prostu spróbować pograć w **Samurai Warriors**. Wyciąć tysiące wrogów, rozbudować postać, nauczyć się wklepywać combosy do upadłego i wreszcie działać jak prawdziwy bohater, który wskakuje w sam środek bitwy, tam, gdzie tłok największy i lawirując między ostrzami rozrzuca szczątki wrogów po okolicy. Tak właśnie wygląda ta gra. No i po drugie – opcja dla kilku osób. Zawsze podnosi to grywalność tytułu, a i tym razem nie jest inaczej. **Samurai Warriors** to dobra zabawa, bezstresowa na niższych poziomach, strategiczna na wyższych. Czyli każdy znajdzie coś dla siebie. Ale z drugiej strony... niewiele nowego jeśli chodzi o Koei.

Grabarz

PlayStation 2 — *Dynasty Warriors idą do Japonii.*

- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* Koei
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card,*

7.4

- **Dobre:** Dużo samochodów, niezła zabawa w Szkole Jazdy. Śliczniutkie modele pojazdów.
- **Złe:** To tylko demo, zabawa dobra, ale zdecydowanie za krótka.
- **Brzydkie:** Niektóre tekstury podłoża są słabe i rozmyte. Pop up na trasie w Nowym Jorku.

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE

Stało się – pierwsze demo sprzedawane za kasę trafiło do Europy

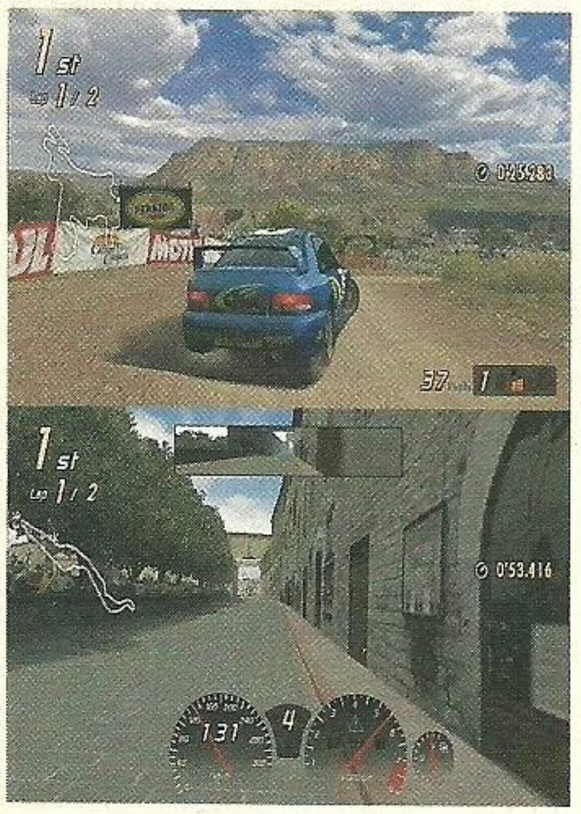
Mam ochotę trochę się nad tym porozwodzić, ale chyba sobie daruję. To po prostu niełądnie i tyle. Nawet jeżeli idzie o jedną z moich ulubionych gier. I tak sobie myślę, że gdyby np. Konami postanowiło kiedyś wypuścić demo którejś tam części Pro Evolution Soccer z powiedzmy dziesięcioma klubami, treningiem i jednym trybem zabawy to bym tego nie łyknął. Chyba, hehe.

W każdym razie jest tak – premiera GT4 jak zapewne wiecie została przesunięta mniej więcej w okolice tegorocznej gwiazdki, a kto wie czy nie obsunie się jeszcze bardziej. Być może Polyphony chce w ten sposób przypomnieć się graczom i nie dopuścić by zapomnieli o Gran Turismo oraz umilić im przedłużające się oczekiwanie. A być może brakuje im kasy i postanowili się troszkę dorobić wypuszczając Prologue. Wolę myśleć, że chodzi raczej o to pierwsze.

A teraz kolejna refleksja – Gran Turismo się starzeje, taka jest niestety prawda. Starzeje się przede wszystkim dlatego, że pozostaje w tym samym schemacie, który znamy od części pierwszej. A konkurencja nie siedzi z założonymi rękami licząc na drugie miejsce. Oni chcą zasiąść na tronie konsolowych racerów. Owszem: Gran Turismo 4 bez wątpienia będzie świetną grą; z całą pewnością jedną z największych pod względem tras i niedoścignionym liderem w ilości samochodów, jakimi będziemy mogli pojeździć. Już sam Prolog wyprzedza pod tym względem choćby TOCA 2. Ale niestety można wypatrzyć w **GT4 Prologue**, i co za tym idzie w pełnej wersji tej gry kilka denerwujących ograniczeń, które wyglądają po prostu biednie w porównaniu z osiągnięciami konkurencji. Kolizje choćby. Samochody się nie niszczą, wiemy dlaczego – licencje i tak dalej, ale pomimo tego kilka innych firm dało radę umieścić w grze choćby powgniataną karoserię (Project Gotham Racing 2) nie wspominając już nawet o psujących się elementach samochodu (RalliSport Challenge 2, Colin McRae Rally 04, TOCA Race Driver 2), czy odrobinie kurzu na karoserii. W **GT4 Prologue** zawsze, ale to zawsze samochody są śliczne i błyszczące, jakby właśnie wróciły z salonu samochodowego w Genewie. To, że zderzenia wyglądają słabo też jest faktem – efekt kartonowych pudeł znamy nie od dziś, a czołówki, po których dwa samochody stoją maska w maskę i dochodzi do przepychanki również nie są specjalnym osiągnięciem. Odbijanie się od samochodów, band i innych elementów otoczenia od zawsze było w Gran Tursimo elementem taktyki, ale w Prologu strasznie mnie to zabolało w przypadku trasy rajdowej – słynnego kanionu. Zahaczam o coś i taki błąd zamiast przeszkodzić – pomaga w utrzymaniu się w torze jazdy. Fakt, są te dziesięciosekundowe kary, za kolizje przy większych prędkościach, ale ten element jest dla mnie po prostu niepojęty i prawdę mówiąc chciałbym, żeby nigdy Polyphony nie wpadło na ten pomysł. Co dalej? Może to, że choćbyśmy nie wiem jak się starali to nigdy nie zaliczymy dachowania. Samochody po prostu nie dają się przewrócić i tyle. Cud prawdziwy. Jeszcze? No to może jazda w korycie? Większość tras w GT4 jest bardzo wąska. I o ile idzie o tory wyścigowe i trasy miejskie to luz, nie trzeba nic więcej. Ale na odcinkach rajdowych trasa ograniczona do szerokości kilku samochodów jest niemalże zbrodnią. Niby widać, że jest szeroko, wokół łąka, rośnie trawka sobie, jakieś drzewko i tak dalej, ale nigdy tam nie dojedziemy – mur z powietrza ogranicza trasę niemal tuż za poboczem. I tak samo jest w miejscach gdzie teoretycznie powinniśmy zaliczyć kilkusetmetrowy lot w przepaść kanionu – niewidzialna ściana nie daje nam spaść. To może teraz to, że wszystkie uderzenia brzmią tak samo – czy to będzie skała, metalowa barierka, inny samochód, plastikowa siatka oddzielająca widzów od trasy, efekt zawsze jest ten sam. I jeszcze jedno – brak widoku zza kierownicy. I nie jest dla mnie argumentem fakt, że trzeba by zrobić kilkaset kokpitów, w RalliSport 2 również ich nie ma – widać tylko szybę i lewy przedni słupek, reszta jest niewidoczna, więc da się to jakoś przeskoczyć. A widok tuż znad asfaltu średnio mnie prawdę mówiąc bawi, nie chcę być kamerą na zderzaku – wolę poczuć się tak, jakbym w aucie siedział. Oj, nazbierało się tego trochę nazbierało i Polyphony będzie miało naprawdę ciężki orzech do zgryzienia w przyszłości – czeka ich bowiem kompletne przebudowywanie silnika napędzającego dotychczas Gran Tursimo. A to straszenie dużo pracy, mniej więcej dwa lata.

■ Jak Wam podoba się cena 169 złotych za GTP? 50 byłoby w sam raz, a tak...

Ale zostawmy już te narzekania i spójrzmy, co interesującego kryje się w Prologu. Kilkadziesiąt modeli samochodów, tych samych, które wymieniałem już przy okazji opisywania wrażeń z grania w wersję japońską. Te same trasy w liczbie pięciu i możliwość ścigania się na nich z przeciwnikami lub bez (ta druga forma, może służyć nam jako time trial). A oprócz tego szkoła jazdy, która jak zwykle jest trudna, ale za to dobrze przygotowuje do późniejszego grania w Gran Tursimo 4. Wymagająca konsola poprowadzi nas za rączkę i opisze miłym kobiecym głosem wszystkie zadania. Od nas będzie zaś zależało ich wykonanie. Zadań jest dużo, ale nie ma się co oszukiwać – ich wykonanie zajmie najwyżej kilka godzin, a szlifowanie wszystkiego na złoto (jak się komuś będzie chciało) najwyżej drugie tyle. Potem zostaje wypróbowywanie odkrytych w Szkole Jazdy samochodów na dostępnych trasach. Tyle, że to się szybko może znużyć.



■ Niewidzialne ściany na trasie rajdowej to fatalna niedoróba. I raczej się nie zmieni.

O grafice w **GT4 Prologue** nie ma się co rozpisywać, wszystko napisałem już przy okazji wersji japońskiej (N+ 61, styczeń 2004). Jest ładnie, nawet bardzo, ale nie wybitnie. Tekstury tu i ówdzie są trochę za bardzo rozmyte, szczególnie na trasie rajdowej. Brak bump mappingu również trochę boli, ale w sumie grafika wypada bardzo dobrze. Modele samochodów są pierwszoligowe, ale ta liga ostatnio się nieco rozrosła za pomocą wspomnianych już tytułów w stylu Project Gotham 2, RalliSport 2, WRC 3 i Colina 4. Dźwięk niestety również wymaga nieco tuningu – przydałaby się obsługa Dolby Pro Logic II, a wspomniane już odgłosy zderzeń nadają się do wymiany. Za to silniki jak zwykle brzmią rewelacyjnie. Model jazdy poza wspomnianymi wadami jest bardzo przekonywujący, samochody zachowują się realistycznie, ale wyłączenie kontroli trakcji jest więcej niż wskazane – bez tego samochody są przesadnie ugrzecznione. Cóż można powiedzieć – gra to to nie jest. Za to zapowiedź świetnej gry i owszem. Nawet pomimo wspomnianych przeze mnie niedoróbek, Gran Turismo 4 będzie jedną z najlepszych samochodówek na konsolach. A na PS2 najlepszą. Ale nasz ulubiony „powiew świeżości" powinien nieco przewietrzyć studia Polyphony...

Marcellus

PlayStation 2 — *Drogie to demo, oj drogie...*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Polyphony
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Driving Force Pro*

STAINLESS - MADE IN U.S.A.
STAINLESS - MADE IN U.S.A.
EL MONTE CA

A01538
A01538
HITMAN
CONTRACTS

SHELLSHOCK

NAM '67

PUYO POP FEVER

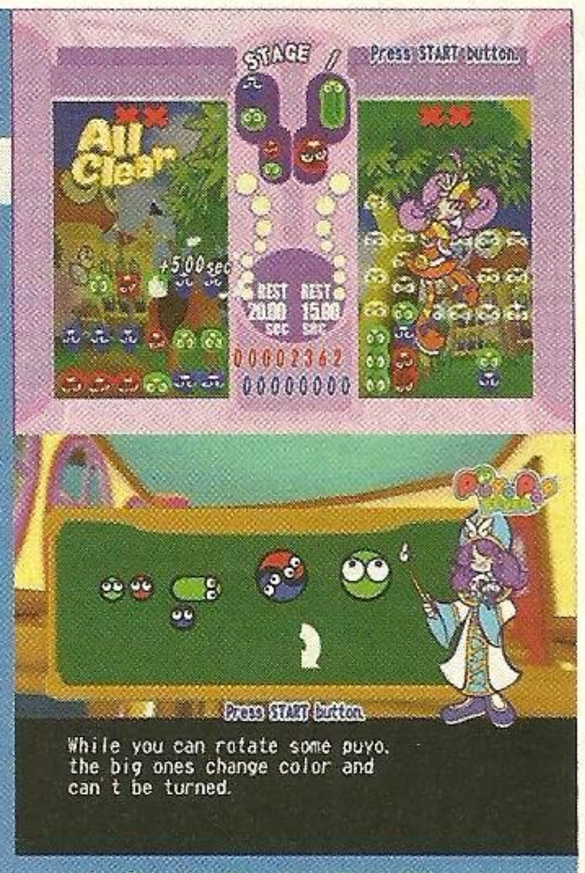
Sega sprzedaje grę, którą powinna rozdawać

Puyo Pop Fever to kolejna część serii zapoczątkowanej w roku 1992 na konsoli Mega Drive. Tym razem wesołe żelki atakują wszystkie duże konsole. Gra jest odmianą Tetrisa, w której ekran zapełnia się małymi stworzonkami zamiast klocków. Żyjątka te, zwane Puyo, występują w pięciu kolorach i są jakby z galarety. Sklejone ze sobą spadają w różnych kombinacjach, a zabawa polega na tym by układać je na sobie tak by spotkały się ze sobą cztery (lub więcej) jednakowej barwy. Jeśli się to uda Puyo usuwane są z ekranu, a cała konstrukcja się obniża. Można dokonać też reakcji łańcuchowej, gdy po sobie znikają kolejne partie żelek. Walcząc z przeciwnikiem, czyszcząc swój ekran zrzuca się kamieniste Puyo na jego konstrukcję, a gdy ta sięgnie górnego krańca pola zabawa się kończy. W razie potrzeby można zwolnić czas i przemyśleć kolejny ruch.

Gra oferuje kilka trybów rozgrywki. Samotny gracz zmierzy się z konsolą na trzech poziomach trudności różniących się fabułką oraz ilością przeciwników. O ile RunRun Course jest banalny i służy jako wprowadzenie do zabawy, o tyle pozostałe nie obrażają gracza swoją prostotą. Każda z napotkanych postaci gra inaczej. Jedni powoli, konsekwentnie likwidują kolejne rządki żelek, a taka żaba to demon prędkości. Dobrze, że Sega nie ułatwiła zbytnio zabawy, bo po godzinie gra nadawałaby się do kosza. A tak czasem i z jednym przeciwnikiem przyjdzie pomęczyć się pół godziny. Prócz konkurowania z konsolą można pograć w „nieskończone" zabudowywanie ekranu lub zaprosić kogoś do pada.

Nowością w tej części **Puyo Pop** jest Fever Mode, w który wchodzi się po napełnieniu specjalnego paska. Gdy się to uda ekran zapełnia się specjalnie ustawionymi żelkami, a zadanie gracza polega na trafieniu spadającym klockiem w odpowiednie miejsce i wywołanie tym samym reakcji łańcuchowej czyszczącej cały ekran. I tak przez kilkanaście sekund. Po takiej serii przeciwnik może się już nie pozbierać.

Gra jest bardzo kolorowa i wygląda jakby była skierowana do dzieci. Projekty postaci przywodzą na myśl anime dla młodszych odbiorców. Radosne buzie i dziwne stroje koniecznie oblane toną farb. Podczas gry co chwila widać jak postacie stają w różnych pozach. Gdy dojdzie do reakcji łańcuchowej żelki ukazane są w trójwymiarze. Nic specjalnego. Za to przerywniki między kolejnymi pojedynkami to totalna porażka. Bohaterowie, płascy jak kartka papieru, stoją na tle brzydkiego obrazka i wymieniają ze sobą niezbyt inteligentne uwagi. Każda wypowiedź poprzedzona jest zmianą rysunku postaci. Czemu te sceny nie są animowane? Napisy bywają nieczytelne, a dziecięce głosy lektorów niezrozumiałe. Przygrywająca w tle muzyczka nie przeszkadza w przeciwieństwie do hasełek w kółko wypowiadanych przez bohaterów podczas gry.



Puyo Pop Fever może być momentami za trudna dla młodego gracza. Starszych odstraszy swoim wyglądem. We dwójkę zabawa jest przednia, ale nie na długo, bo jest setka lepszych party games. A może by tak Sonic Team i w ogóle cała Sega zabrali się do pracy nad poważniejszymi tytułami? Jak kochać tę firmę za **Puyo**?

Mielu

PlayStation 2, Xbox, GameCube
- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* Sonic Team
- *Liczba graczy:* 1-2

4.6

POLICE CHASE DOWN

Police Chase Down to niby takie Crazy Taxi, tylko zamiast taksówki wsiadacie na policyjny motocykl i ścigacie przestępców. Założenia ciekawe, ale realizacja jak zwykle kuleje. Przede wszystkim model jazdy to totalna kaszanka. Trudno mi wyjaśnić dokładnie dlaczego, ale jest straszliwie nieprecyzyjny. Oprócz rozpaczliwych prób utrzymania pojazdu na drodze trzeba także celować do przeciwników z UZI lub po prostu ich taranować. Myślicie, że to przegięcie? A co powiecie na ganianie się wokół ochranianej limuzyny przez kilka minut z jednym motocyklistą? Gość miał wyznaczoną trasę po okręgu, ale trafienie go udało mi się dopiero po wymyśleniu diabelskiego planu ustawienia się na jego drodze.

Grafika? Dźwięk? Nie pytajcie. Już gorzej być nie może. Przeciwnicy spadają z nieba na naszych oczach, a wybuchający jeep nie pozostawi po sobie nawet najmniejszego śladu. Chcecie się katować za złe uczynki? Pograjcie w **PCD**. Będziecie grzeczni, jak nigdy dotąd. Jak znam życie ta gra dostępna będzie za mniejszą cenę. Ale czyż nie lepiej kupić jakiś stary hicior w Platynie?

OG

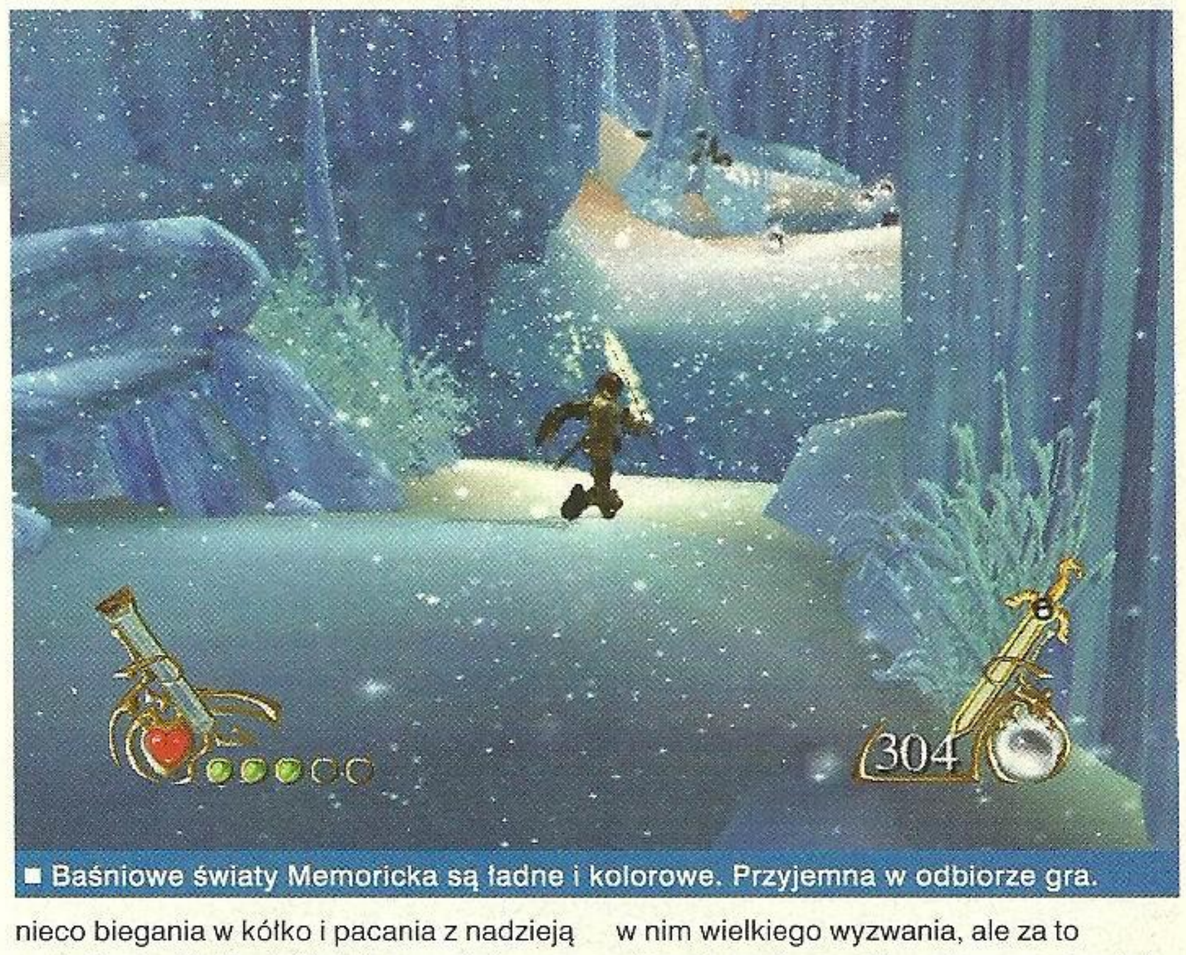
PlayStation 2
- *Wydawca:* Agetec
- *Producent:* D3
- *Liczba graczy:* 1

3.2

MEMORICK

Potrzebujecie czegoś prostszego od Jaka?

Memorick: Apprentice Knight, to kolejne już wykorzystanie mitologii arturiańskiej w grach. Sapkowski powiedział kiedyś, że nie da się stworzyć świata fantasy nie wykorzystując legendy o Królu Arturze i chyba miał rację. Gdzie się człowiek nie obejrzy jakieś Merliny, rycerze, Panie Jeziora, itp. Buerk... No, ale dobra, dajmy grze szansę. Memorick jest uczniem Merlina. Chłopak ma piętnaście lat i jak dotąd są to lata zmarnowane. Poznał kilka czarów i właściwie po tylu godzinach spędzonych nad księgami powinien już coś sobą reprezentować. Niestety. Z pełnym prawem może się zgłosić do swojego nauczyciela po zwrot kosztów edukacji, która nie przyniosła żadnych efektów. Merlin jest załamany. Memorick też, tym bardziej, że chce być rycerzem, a nie jakimś tam czarodziejem. Stąd też kiedy Morganna (siostra Artura) i sir Mordred (jego siostrzeniec) atakują chałupę Merlina nachodzi czas wyruszenia w świat z tym, co się ma. Umiejętnościami magicznymi na poziomie zero (a widzisz, było się uczyć zawczasu) i małymi umiejętnościami wywijania mieczykiem. Od teraz zaczynamy podróż przez osiem krain, w których zwiedzać będziemy kolejne miejsca i załatwiać mniej lub bardziej logiczne sprawy. Na przykład trzeba będzie poszukać laski Merlinowi (tak, tak – Stary człowiek i może!), pootwierać magiczne zamki, odpalić runy, a to znów dzięki zbieranym po drodze kryształkom. Bo oczywiście jest to po części platformer i oczywiście jak w każdym platformerze coś się zbiera. Tu akurat kryształki. Zabawa idzie nam płynnie, od czasu do czasu pojawia się przeciwnik, którego kosimy zdecydowanymi cięciami broni białej. Wystarczy gałką joypada delikatnie nakierować na najbliższego wroga i nawalać ile wlezie. Niestety wrogowie znacząco naruszeni mają tendencję do uciekania, więc czeka nas pewnie także nieco biegania w kółko i pacania z nadzieją na trafienie. Grafika i dźwięk na podobnym poziomie – średnim. Tak naprawdę całkiem niewiele brakuje grze, żeby była produktem dobrym. Gra się przyjemnie i naprawdę mało trzeba, żeby się wciągnąć. Może się to brać z faktu, że dorośli gracze, wciąż poruszający się w świecie tytułów trudnych i wyzywających od czasu do czasu lubią sobie gdzieś zarządzić. A tu – nie ma czego ukrywać – mamy tytuł dla graczy młodszych (choć nie za młodych) przez co zaawansowani użytkownicy gier nie znajdą w nim wielkiego wyzwania, ale za to niemałą przyjemność z własnego obycia i sprawności w obsłudze joypada.



■ Baśniowe światy Memorick a są ładne i kolorowe. Przyjemna w odbiorze gra.

Podsumowując: powrót do korzeni, klasyczny platformer. Microids (czyli Francuzi kanadyjscy) znają swój fach i wykonali dobrą robotę. Największa wpada: liczba klatek na sekundę szaleje jak chce. Niestety.

Jeśli odczuwacie więc głód klasycznego platformera z głębokim scenariuszem – zapraszamy.

Grabarz

■ Jak na produkt klasy „B" Memorick radzi sobie całkiem nieźle. Jest też tańszy.

Xbox — *Tani platformerek dla starszych dzieci.*
- *Wydawca:* Microids
- *Producent:* Microids
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

6.4

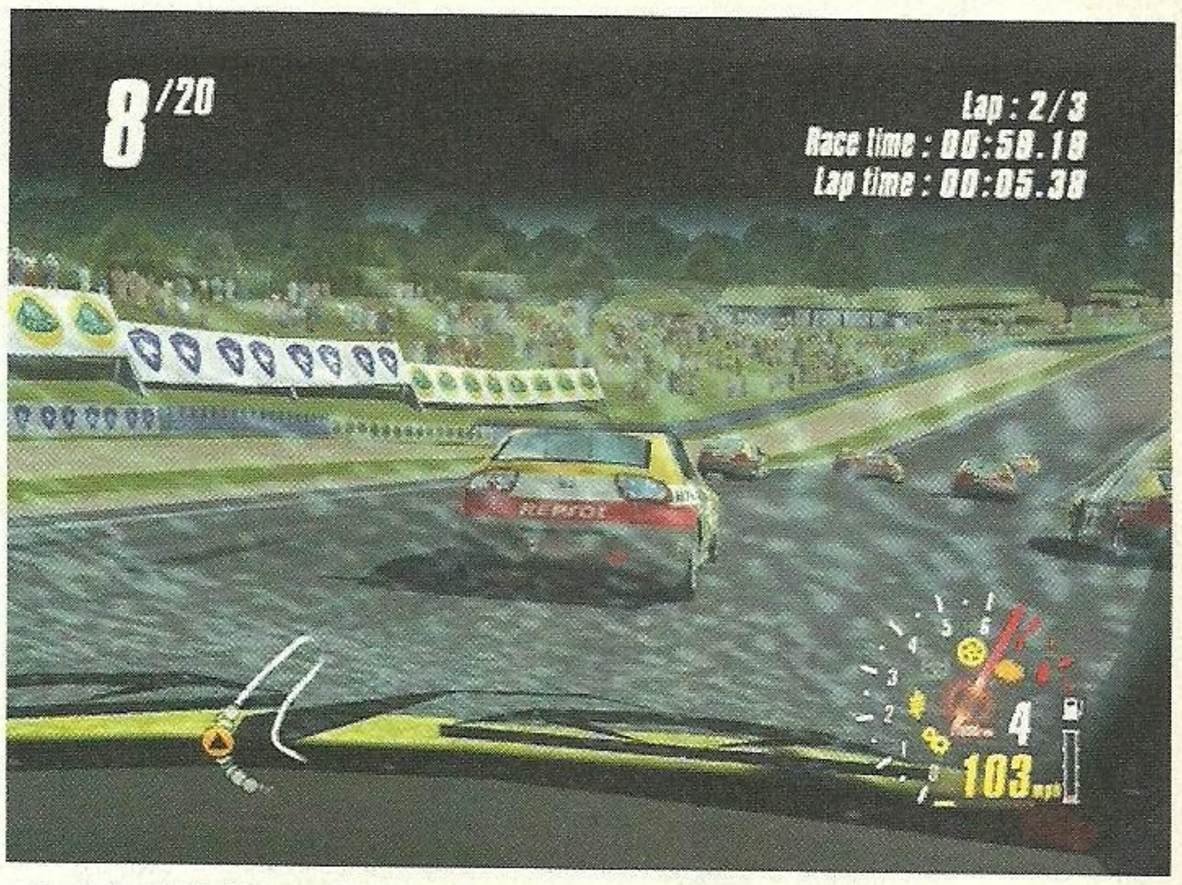
- **Dobre:** Świetna fizyka i zachowanie samochodów na trasie. Wymagający symulator.
- **Złe:** ... Czasami za bardzo wymagający - potrafi wkurzyć.
- **Brzydkie:** Otoczenie takie sobie, teksturki niezbyt szczegółowe, ale to nieistotne.

TOCA RACE DRIVER 2

Tylko na Xboksie i szkoda, że wyłącznie na nim

Druga część kariery kierowcy została pomyślana nieco inaczej niż pierwsza. Zrezygnowano z osoby głównego bohatera – nigdy nie mamy okazji zobaczyć jego twarzy, no chyba, że spojrzymy w lustro – my sami nim jesteśmy i tu mały, ale cieszący serce detal. Możemy wybrać sobie narodowość polską. I oczywiście wpisać swoje nazwisko. Wraz z tą zmianą pozbyto się również paskudnych filmików liczonych na silniku gry i zastąpiono je renderowanymi. Są lepsze, ale nie wybitne. Dzięki nim poznamy fabułę, choć ta nie jest specjalnie porywająca – ot, po prostu kariera kierowcy. I dobrze.

Pierwsza część miała kilka wad. Przede wszystkim na PS2 nie wyglądała dobrze – najwyraźniej Codies nie radzą sobie z trudną do programowania konsolą Sony. Z Xboxem idzie im zdecydowanie lepiej i zapewne to jest przyczyną opuszczenia przez serię stajni japońskiego giganta. W każdym razie wyszło to grze na dobre, jest ładniej, bardziej płynnie. Oczywiście **TOCA 2** miss piękności nie jest, ale wynika to z kilku rzeczy. Po pierwsze zazwyczaj na trasie jest wiele samochodów, na przykład dwadzieścia i na pierwszym wirażu bywa bardzo ciasno. Po drugie fury się niszczą. Po trzecie gra obsługuje Xbox Live!, więc żeby zapobiec lagom postanowiono grafikę nieco uprościć. Ale nie martwcie się, i tak wygląda to całkiem dobrze. Modele samochodów przygotowano starannie, a choć otoczenie nie daje tak po gałach, jak to, które możemy oglądać w RalliSport Challenge 2 – jest w porządku. Silnik również nie zawodzi i raźno popycha gierkę w sześćdziesięciu klatkach na sekundę. Zwolnień odnotowałem naprawdę znikomą ilość, a i dorysowywanie jest praktycznie niedostrzegalne. Ogólnie jest dobrze, ale mogło być lepiej. Choć biorąc pod uwagę fakt, że jest to jeden z najobszerniejszych tytułów pod względem ilości klas samochodów i najlepszych symulatorów, środek ciężkości został przesunięty na nieco istotniejsze sprawy niż oprawa graficzna.



Czego tu nie ma – przyjdzie nam się ścigać na czterdziestu ośmiu torach rozrzuconych po całym świecie. Kilka z nich jest bardzo znanych, inne mniej, ale wszystkie są niemal w stu procentach prawdziwe. Znajdziemy w **TOCA Race Driver 2** tory Laguna Seca, Nurburgring, A-1, Surfers Paradise w Australii, Donnington w Anglii, amerykańskie owale, i wiele, wiele innych. Ale oprócz klasycznych tras wyścigowych zagościły tu po raz pierwszy trasy rajdowe – krótkie odcinki specjalne podobne do tego, co możemy oglądać w Colinie, WRC czy RalliSport oraz na przykład wyścigi na lodzie. W tych dwóch rodzajach zawodów gra nie sprawuje się aż tak dobrze, jak w przypadku ścigania się po asfaltowych torach, ale są one bardzo miłym przerywnikiem dodającym jeszcze trochę głębi. Choć i bez tego jest tu całkiem głęboko. Na „normalnych" trasach również sporo się dzieje – w **TOCA 2** możemy się ścigać co najmniej kilkoma rodzajami samochodów. Od małych do olbrzymich. Formuła Ford to na przykład niemal gokarty – wrzeciono na czterech kółkach zasuwa po trasie jak błyskawica. Oczywiście jest całe mnóstwo samochodów osobowych w wersjach rajdowych i wyścigowych, muscle cary, bryki w stylu NASCAR, półciężarówki, terenówki, klasyki i inne, ale prawdziwym zwieńczeniem tego tortu przekładanego furami są olbrzymie ciągniki siodłowe. Uch... Gdy po raz pierwszy usiadłem za wirtualną kierownicą takiego molocha (w poprzednim wyścigu śmigałem Seatem Leon) byłem w prawdziwym szoku – wszystko jakoś tak wolno, ociężale, majestatycznie. Byłem pewien, że jadę najwyżej sześćdziesiątką. Dopiero rzut oka na prędkościomierz wyprowadził mnie z błędu – na liczniku było prawie trzy razy tyle. A wrażenie powolności spowodowane było tym, że przy widoku z kabiny kierowcy, która tutaj znajduje się ze dwa metry nad asfaltem nasze oko oszukuje i daje wrażenie powolności. A to z kolei sprawia, że pierwsze zakręty regularnie kończyłem na poboczu, bo wydawało mi się, że jadę dużo wolniej niż w rzeczywistości.

I tu dochodzimy do ważnego momentu – ta gra nie przebacza błędów, nie toleruje pomyłek i nie pomaga w przypadku problemów z opanowaniem kierownicy. Co gorsza **TOCA 2** karze za większe potknięcia – niemal każdy mocniejszy dzwon może zakończyć się poważnym uszkodzeniem samochodu, od kół poczynając a na silniku kończąc. Ta gra wymaga i jest dla wymagających – wystarczy zahaczenie kołem o pobocze i można zakończyć wyścig kręcąc kółka jak bączek. A powrót na trasę to nie jest kwestia ułamków sekund – chcemy szybko i ciśniemy gaz? Nie osiągniemy nic więcej ponad kolejną utratę przyczepności. W wyścigach po owalu w stylu NASCAR wystarczy drobny błąd i już pędzący z prędkością prawie trzystu kilometrów na godzinę samochód jest nie do opanowania. A ze wspomnianymi ciężarówkami wcale nie jest łatwiej – masa robi swoje i przy utracie przyczepności sprawa jest nie do wygrania. Klątem i próbowałem jeszcze raz, bo każdego z samochodów trzeba się uczyć, wiedzieć jak hamuje, z jaką prędkością można pokonać zakręt, kiedy pozwolić sobie na szarżę i jak się zachowa przy poślizgu. Jak dla mnie – rewelacja.

Ha, zapomniałem o dźwięku – jest świetny od A do Z. Ryczące silniki, opony piszczące na asfalcie, pracujące ciężko zawieszenie, stłuczki, uderzenia, tłukące się szyby i reflektory. Miodzio. Dobiegające do mych uszu teksty menadżera zespołu również dodają troszkę smaczku. I fajnie, że najczęściej są to pochwały.

TOCA 2 nie jest wyścigówką dla każdego. Może być trudna dla początkujących kierowców przyzwyczajonych do rozbijania się na oślep w Project Gotham Racing 2 i szarżujących w Need for Speed Underground. Ale niewątpliwie jest świetna, trudna i bardzo satysfakcjonująca. To jedna z tych gier wyścigowych, które bardziej stawiają na symulację niż oprawę i efekciarstwo.

Marcellus

Xbox — *Codies potrafią. Szkoda, że nie zawsze.*

- *Wydawca:* Codemasters
- *Producent:* Codemasters
- *Liczba graczy:* 1-2 (12)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

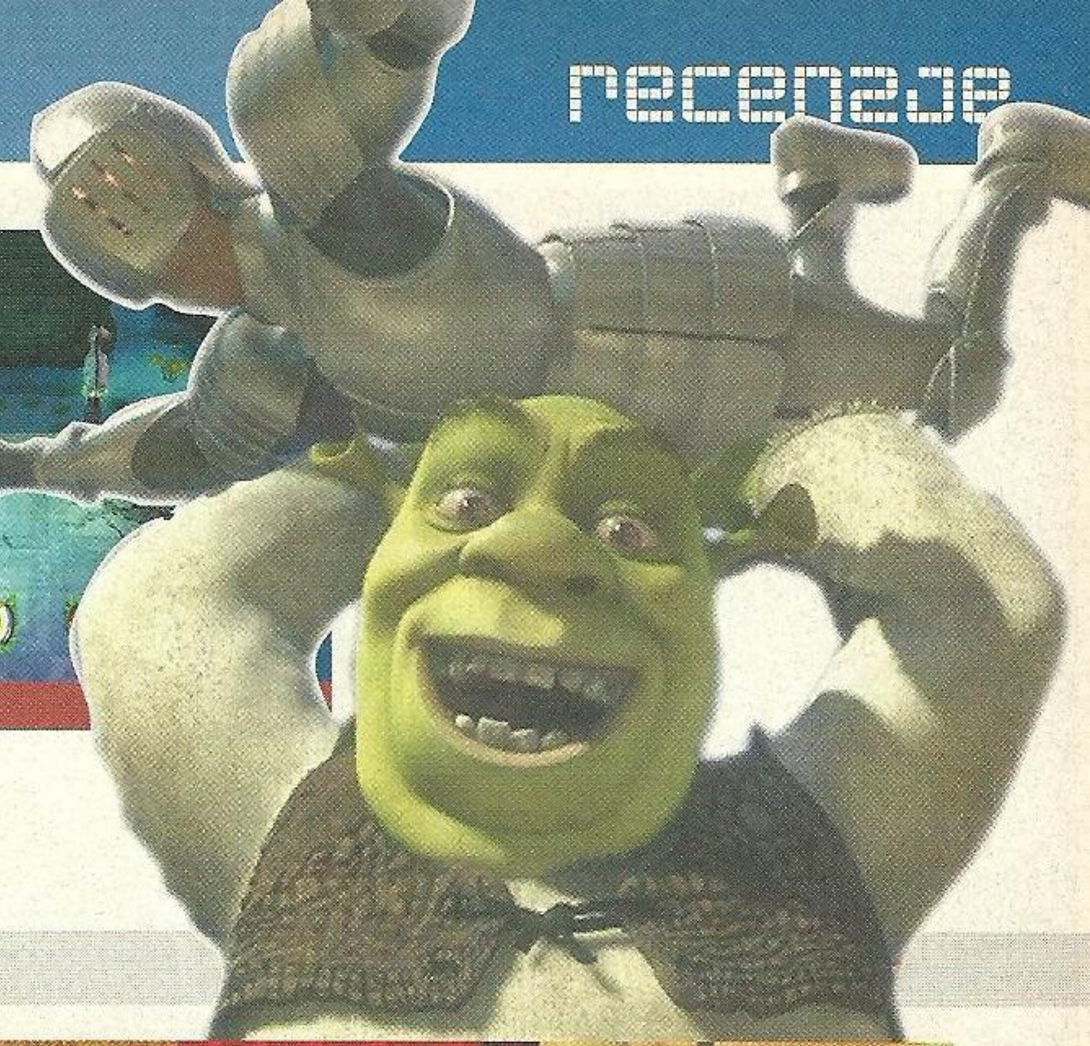
Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, Xbox Live!*

8.5

■ Warto sprawdzić TOCA 2 choćby dla tych maszyn. Mocne wrażenia gwarantowane.

- **Dobre:** Przepiękna grafika niewiele odstaje od kinowego pierwowzoru, wspaniale nasycone kolory.
- **Złe:** Nie ma nic brzydkiego w Shreku. Ważne, co ogr ma w środku, a nie na zewnątrz.
- **Brzydkie:** Sposoby radzenia sobie z przeciwnikami. Na początku troszkę nieprecyzyjne sterowanie.

■ Można nawet grać w kilka osób jednocześnie. Fajne to, ale miejscami dominuje chaos...



SHREK 2

Shrek i jego banda w pochodzie przez bagna

Co dziś sroka przyniosła? To Shrek. Duży, zielony ogr z dobrym serduszkiem. Jest tu też jego dziewczyna, ex królewna, którą niegdyś uratował z opresji. A gadający bez przerwy Osioł po prostu się przyplątał i jakoś został w tej paczce. I ostatni, co nie oznacza, że najmniej istotny – pan lukrowane ciasteczko. Dziwna zgraja, nieprawdaż? Z pewnością. Ale jest to jedna z najbardziej oryginalnych i śmiesznych kompanii, jakie zagościły na dużym ekranie. Potrafiła rozśmieszyć miliony widzów na całym świecie, więc nic dziwnego, że z rozpędu wzięto się za kontynuację i porządną grę. Jak się za chwilę przekonacie, **Shrek 2** nie jest zwyczajnym odcinaniem kuponów tak jak to miało miejsce w przypadku tytułów opartych na pierwszym filmie.

Nasi przyjaciele postanawiają wyrwać się ze śmierdzących bagiennych slumsów i zaatakować wielkie miasto. Nie będzie to jednak tak proste, jak wyjście na próg chaty. Po drodze czeka na nich wiele niebezpieczeństw i przygód.

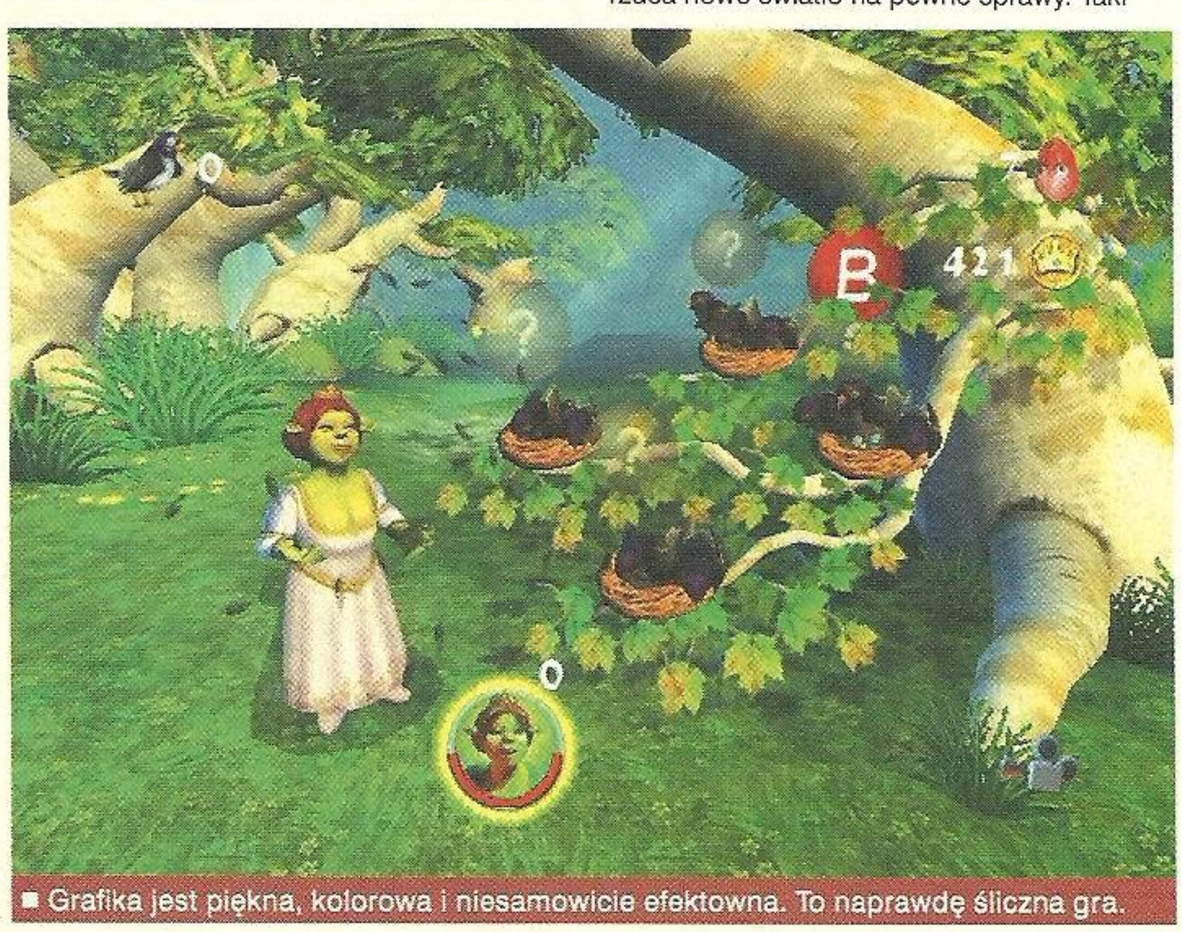
Shrek 2 kierowany jest do młodszych graczy. Rzeczywiście, prawdziwi wyjadacze nie znajdą tu nic, co mogłoby stanowić jakieś poważne wyzwanie, ale czy to oznacza, że nie będą mogli się porządnie zabawić? Jak to mówią w reklamach: sprawdźmy to!

W grze znajdziecie elementy party game, czysto zręcznościowe oraz logiczne.

Głównym wątkiem jest podróż naszej śmiesznej grupy przez bagna podzielone na małe miejscówki. Dopiero po wykonaniu zadania na danym terenie otworzą się wrota prowadzące dalej.

Pierwszą wytyczną jest zebranie zapasów, zatem biegamy po okolicy i szukamy ogrowego przysmaku – świeżutkich oczu. Następnie lejemy bandę chłopców w rajtuzach, aż skończą przypuszczać desant z drzew. Innym razem trzeba pomóc Czerwonemu Kapturkowi ugotować rosołek dla babci. To już jest bardziej skomplikowane. Po okolicy kręcą się kury, wystarczy jeden silny cios, aby stały się potulne, a wtedy szybko je chwytamy i wrzucamy do kotła. Nie obędzie się bez zabawnych mini gier. Na przykład takich, jak łapanie ptaszków. Nikt w bandzie nie potrafi latać, ale za to Fiona umie śpiewać. I to jak! Wystarczy tak pokierować jej głosem, aby kilka przysłuchujących się ptaszyn eksplodowało i już – cel osiągnięty. Zadania są bardzo różnorodne i tak wymieszane, aby nie nudzić się lub popadać w rutynę. Jeśli przed chwilą urządzaliście małą bijatykę, możecie być pewni, że za moment trzeba będzie wytężać szare komórki i kombinować.

Niby **Shrek 2** kierowany jest do najmłodszych, ale przez większość zabawy trzeba kogoś po prostu prać po buzi. Wychodzi z tego wrestling z zielonym potworem w roli głównej oraz wplecioną gdzieś tam szaloną fabułą i zagadkami. Jeśli gracie sami resztą bohaterów pokieruje konsola. Nie ma co liczyć, że pomogą w rozwiązywaniu zagadek, są w stanie tylko podążać za naszą postacią i walczyć. Zabawa w kilka osób jest bardziej intensywna, ale często wkrada się chaos. Dodam jeszcze, że spotkacie tu kilka innych grywalnych postaci i poznacie całą zgraję bohaterów klasycznych bajek. W ten sposób **Shrek 2** staje się nowoczesną baśnią, która rzuca nowe światło na pewne sprawy. Taki



■ Grafika jest piękna, kolorowa i niesamowicie efektowna. To naprawdę śliczna gra.

■ W końcu szalona ekipa dociera do miasta, a tam czekają nowe zadania...

Czerwony Kapturek na przykład nie jest wcale nieśmiałą i bezbronną dziewczynką. To nowoczesna młoda kobietka na pełnym luzie. Oprawa jest bardzo bliska doskonałości, czyli filmowemu odpowiednikowi. Co prawda wprawne oko dostrzeże załamania na końcach polygonów, ale kto by na to patrzył! Wszystkie postacie wyglądają identycznie, jak te oglądane na dużym ekranie. Poruszają się bardzo sprawnie, a ich specyficzne ruchy przyprawią o uśmiech nawet najbardziej marudnego brzdąca. Szczególnie zabawne jest mocarne wierzgnięcie w wykonaniu Osła oraz skok na „bombę" Shreka. Jest to jedna z najbardziej kolorowych gier, jakie ostatnio widziałem. Barwy są prześlicznie nasycone i wylewają się z ekranu pełnym strumieniem. Cały czas coś się rusza i gada, a my możemy tego dotknąć zielonymi paluchami ogra, rączkami Fiony, albo przejść obojętnie. Pełna dowolność. Ten świat naprawdę żyje! Nie wspominam już nawet o tekstach co i raz puszczanych przez wszystkich bohaterów, a w szczególności Osła... I tu niestety wychodzi największy minus tej produkcji. Brak lokalizacji. W końcu to propozycja dla najmłodszych, a oni nie muszą jeszcze znać zachodnich języków. **Shrek 2** po prostu zasługuje na dubbing! Choć fakt faktem, że zatrudnienie Jerzego Stuhra do roli Osła, Zbigniewa Zamachowskiego jako Ogra i Agnieszki Kunikowskiej jako Fiony trochę by chętnego do przeprowadzenia polskiej lokalizacji kosztowało.

Teoretycznie **Shrek 2** powinien zainteresować wyłącznie dzieci. Ale tak samo jak przy pierwszym filmie, przy grze bawiłem się doskonale. Oprawa, humor, wykręcone zadania oraz pozytywne postacie. Wychodzi z tego zdradliwa mieszanka. Całokształtu nie rujnuje nawet to, że trzeba komuś przyłożyć, bo nie ma tu ani trochę brutalności. Nad głową oponenta pokażą się gwiazdki i potulnie zejdzie z placu boju. Zupełnie jak w kreskówce. **Shreka 2** polecam i to potrójnie. Dzieciaczkom małym i większym. A szczególnie tym, którzy mogą zaprosić do zabawy znajomych. I choć czas potrzebny na przejście gry nie jest zbyt długi to kilka godzin wspaniałej, radosnej zabawy zapewnione i to takiej, do której będzie się miało ochotę powrócić. Co najmniej kilka razy...

OG

Gra zespołowa

Skoro mamy drużynę, w której możemy sterować każdym zawodnikiem posiadającym specjalne umiejętności nie obędzie się bez kombinowania. Tak naprawdę gra wymusza częstą zmianę postaci, ponieważ nie dałoby się bez tego przejść dalej. W pewnym miejscu należy złapać kilka dość szybkich owadów. Do tego zadania przyda się atak Fiony, która matriksowym sposobem spowalnia czas. Na kłopot z przyciskiem znajdującym się w niedostępnym miejscu zaradzi Pan Ciasteczko, który rzuca cukierkową laseczką niczym bumerangiem i bez problemu aktywuje przełącznik. Trzeba podnieść coś ciężkiego? Shrek już biegnie. Można poczuć się, jak trener, który po kolei wciela się w każdego z zawodników i sam rozgrywa mecz.

PS2, Xbox, GCN — *Śliczna i fajowa zręcznościówka z ogrem.*

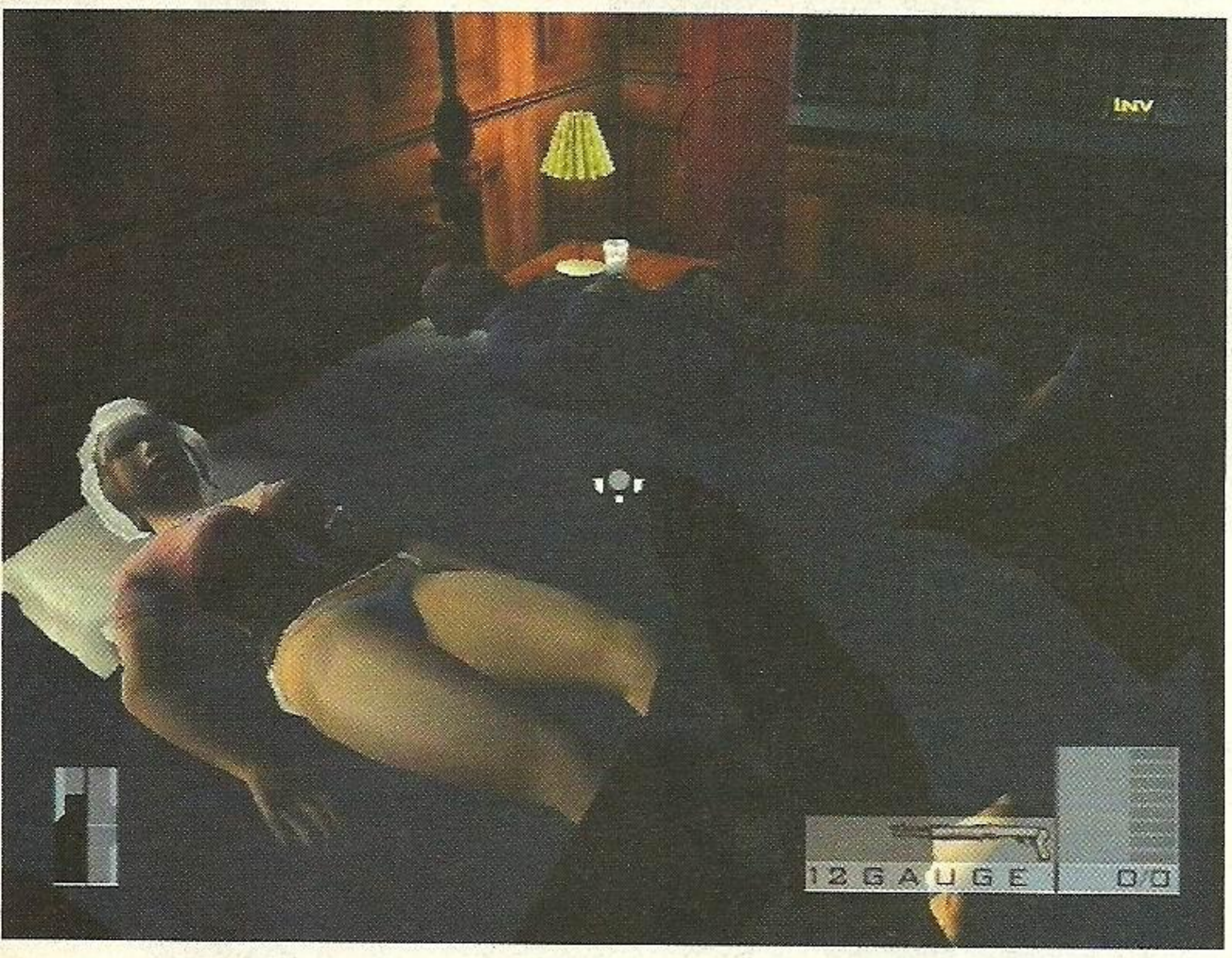
- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Luxoflux
- *Liczba graczy:* 1-4

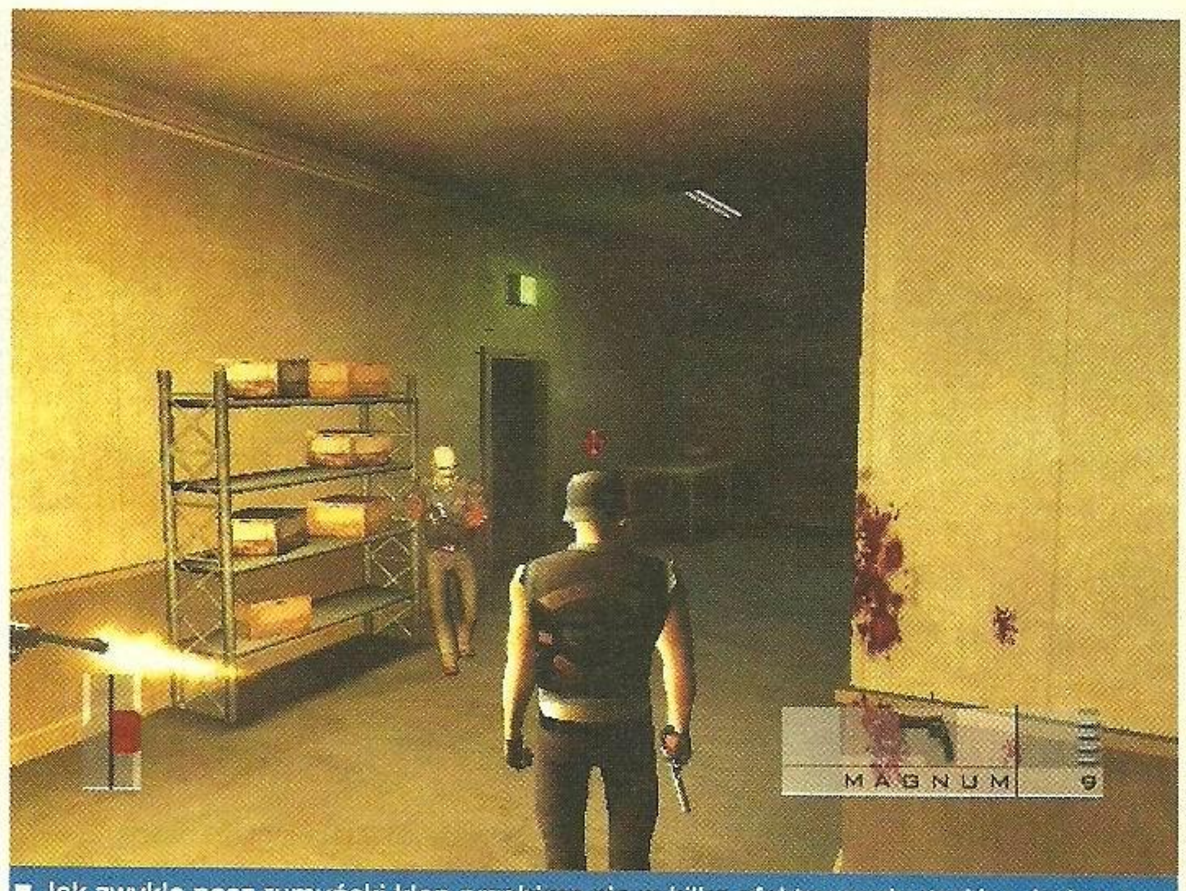
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.*

7.3

- **Dobre:** Masakryczny klimat, aż do przesady. Świetne poziomy, ciekawe misje.
- **Złe:** Na PS2 jest ograniczona liczba zapisów gry podczas misji, a na Xboksie nie. Szkoda.
- **Brzydkie:** Animacja postaci, które ślizgają się momentami jak po lodzie. Dziwne to w grze na takim poziomie.

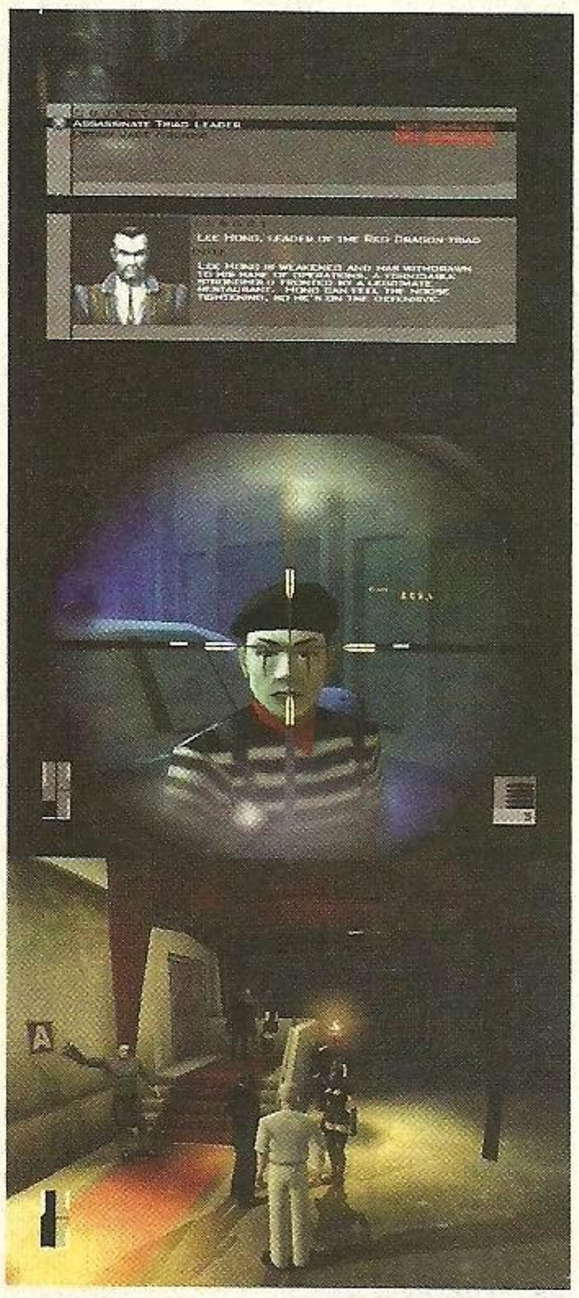




■ Jak zwykle nasz rumuński klon przebiera się w kilka efektownych strojów. Jeden z naszych faworytów to Hitman-Anioł Piekieł.

HITMAN: CONTRACTS

IO Interactive powinno szkolić się w Konami. Wtedy byłoby już doskonale



Kiedyś udowodniono w badaniach, że jeśli ktoś obserwuje nasze działania, to wykonujemy je lepiej tylko wtedy, kiedy mamy dane czynności opanowane. Jeśli dopiero się ich uczymy – liczba wpadek przekracza znacznie średnią krajową. W przypadku IO Interactive wygląda to tak, jakby po dobrym pomyśle na pierwszą część (PC) i świetnej części drugiej (już także konsole) blady strach padł na zespół. **Hitman: Contracts** jest bowiem niewielkim kroczkiem w rozwoju serii. Tak jakby autorzy albo stracili werwę, albo się przestraszyli, że tak dogłaskany produkt jak Hitman 2 można już tylko zepsuć. Oczywiście – są i plusy całej sytuacji. Dostajemy do rąk grę dobrą, lepszą od poprzedniej części, ale lepszą bardzo niewiele. „Lepszą ostrożnie" rzekłbym. I choć taka strategia ma pewnie zarówno swoich zwolenników, jak i przeciwników, ja pewnie zaliczam się do tej drugiej grupy.

„Teeeego chciałam..."

Zaczynając pisać drugi akapit myślę, że może to jednak i lepiej. Wspominając „wampiryczną" serię Eidosa przychodzi mi na myśl, że im więcej autorzy kombinowali, tym gorzej gry im wychodziły. Może więc istnieje coś jak dyrektywa wspomnianej firmy: nie myśleć za dużo, bo nam wtedy nie wychodzi. A już zupełnie na poważnie. Tym razem znów wcielimy się w postać łysego Agenta numer 47, sklonowanego w jednym tylko celu (wiadomym) i który wyrwawszy się spod kontroli, opowie nam w kolejnej części ciekawą historię swojego życia. Opowie, to być może jednak zbyt harde stwierdzenie. Faktycznie 47 nie odzywa się zbyt wiele, ale jednak postępy w porównaniu do poprzednich części widać – mówi cokolwiek. Po wtóre, co pewnie zaciekawi wszystkich, niemal cała gra to wspominki głównego bohatera. I to wspominki nie byle jakie, ponieważ dano nam także możliwość pograna w misje z części pierwszej. Oczywiście wszystko poprawione i przystosowane do wysokich standardów konsoli. Nowym podejściem może być tu fakt, że autorzy zdecydowanie każą nam oczyszczać poziomy ze wszystkiego co się rusza, lub choćby podryguje jeszcze przedśmiertnie. Żywych zabić, rannych dobić. Tak to mniej więcej wygląda. Oczywiście dają tym samym wielkie pole do popisu miłośnikom wpadania na środek sceny z założeniem „jeden trup – jeden magazynek", siejącym ołowiem jak rolnicy zbożem ozimym. Tym niemniej jednak przesłanie autorów jest jasne: największe profity będzie się miało z gry skradankowej i zabijania wszystkich delikatnie.

„zalanych łzami nocy, właśnie to dostałam"

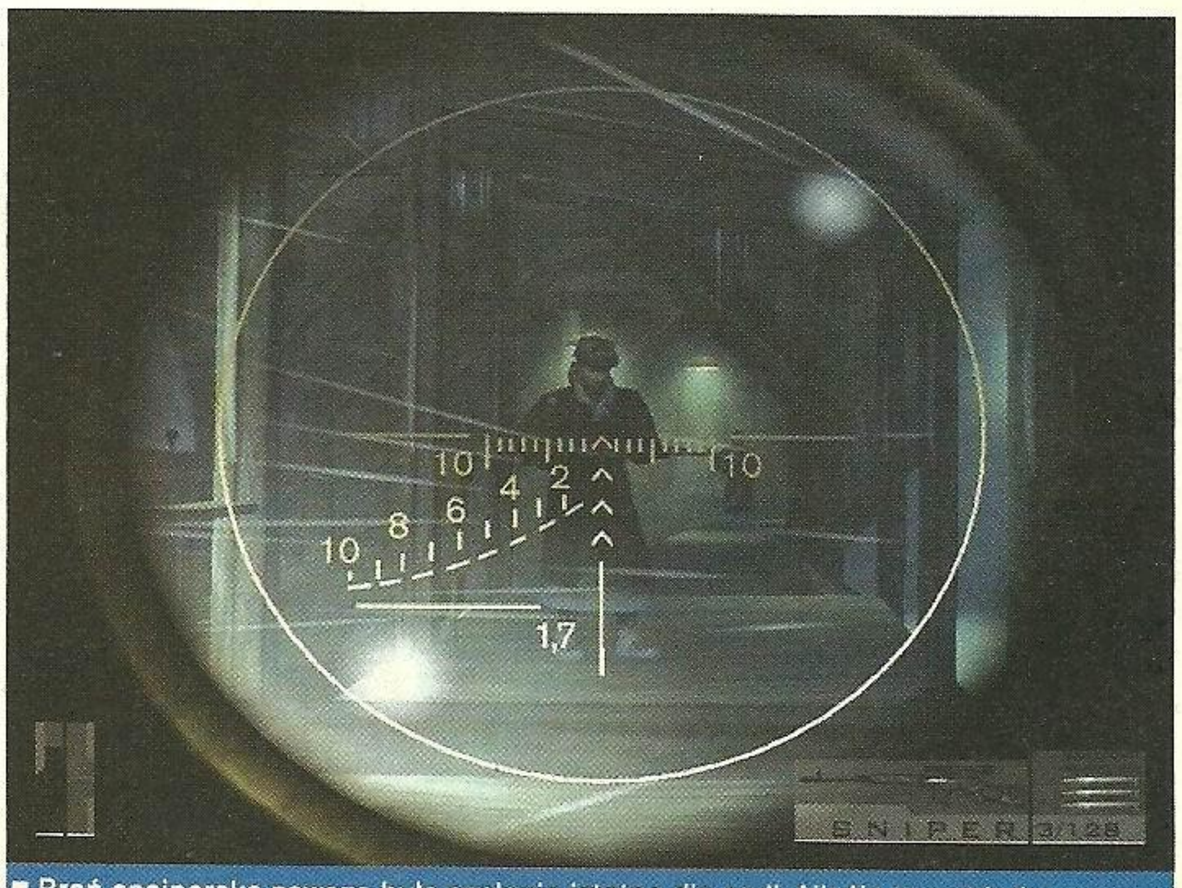
Im dalej, tym trudniej oczywiście tę regułę zaspokoić. Podobnie ze stopniami trudności gry. Im wyższy weźmiemy (trzy do wyboru), tym mniej widać na poglądowej mapce. Oczywiście w wielu przypadkach zdarzy się, że skradankowe przechodzenie będzie kosztować znacznie więcej wysiłku, niż granie typu Korpus Inwazyjny. Weźmy już sam pierwszy poziom, gdzie nawiewamy ze szpitala. W grupie komandosów penetrujących budynek, z którego pryskamy znajduje się oddział, kursujący sobie powoli dokładnie po obwodzie całej posesji (w jej wnętrzu). Jeśli czaimy się na nich w jakimś miejscu i przegapimy ich kolejne przejście, niestety trzeba będzie poczekać dobrych kilka minut zanim znowu znajdą się w dogodnym do ataku zaułku. I co? Nie lepiej zabić ich serią w plecy? Ano właśnie. Prawdą jest natomiast, że metodą Rambo można kończyć poziomy i w piętnaście minut, natomiast bawiąc się i pławiąc w klimacie skradankowym jest zabawy na półtorej godziny. Poprawnym będzie stwierdzenie, że grając w Hitmana skradankowo, sączymy dokładnie wszystko, co ta gra ma do zaoferowania. Stąd też wytrawni gracze nabawią się pewnie oczopląsu śledząc umieszczony po lewej stronie ekranu miernik podejrzeń terrorystów. Jeśli tylko wskaźniki lekko skoczą, czeka nas kilka chwil tkwienia w bezruchu. Trzeba tu jednak wspomnieć o jeszcze jednej rzeczy: jakości projektów poziomów. Jest to jak dotąd najlepsza produkcja IO. Naturalnym elementem tytułu jest orientowanie się co jakiś czas, że zamiast latać w kółko po poziomach i pokonywać kolejne korytarze, wystarczyło iść do małego pokoiku i za oknem skorzystać z drabinki. Wspaniała sprawa i doprawdy przewijająca się przez całą grę. Nie ma nie tylko jednego sposobu na pokonanie strażników, ale i nigdy nie ma jednej drogi na przejście trasy od wejścia do wyjścia.

„Tyle Twoich słów w głowie ciągle maaam"

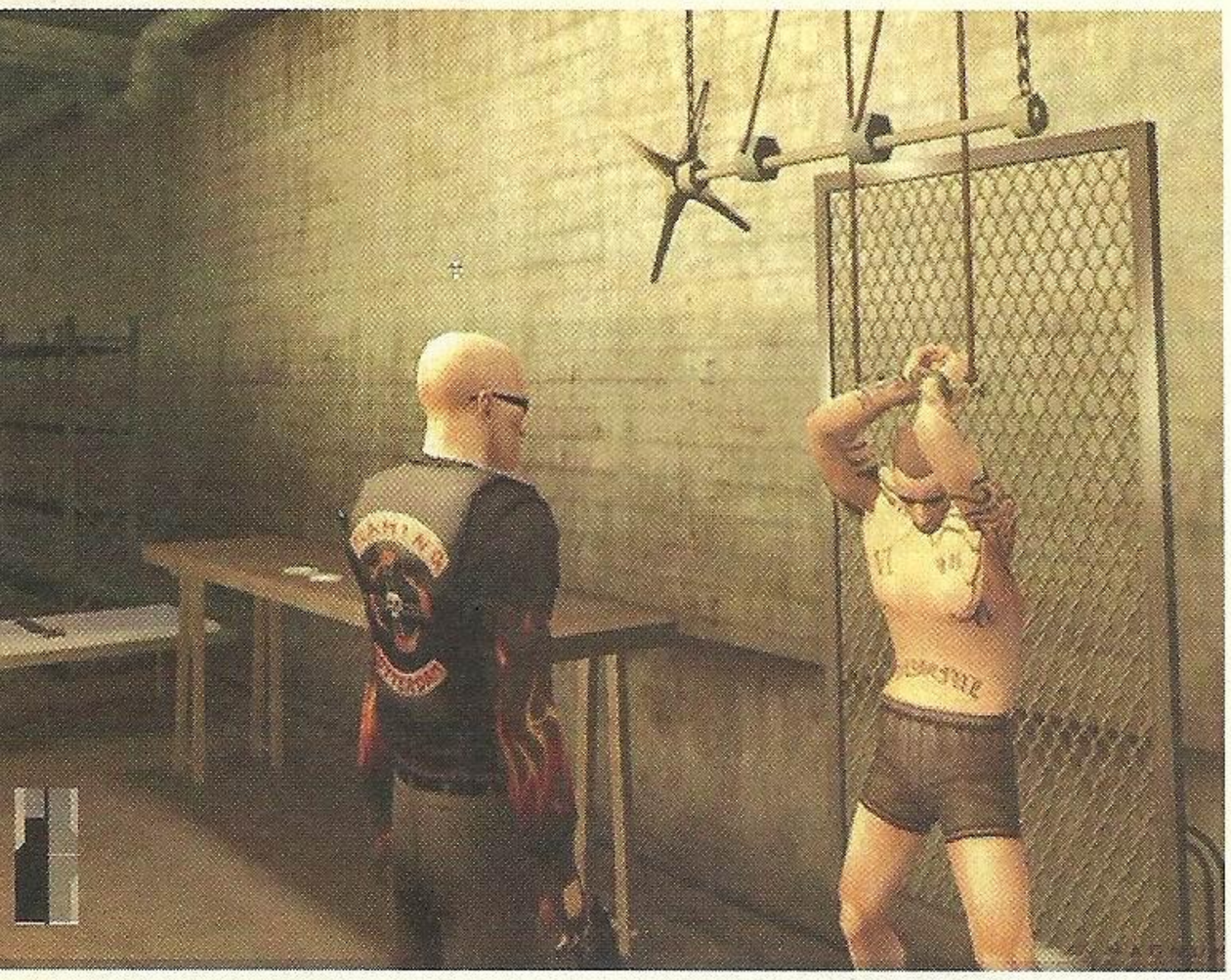
Faktem jest, że kampania reklamowa nowego Hitmana jest lepsza od samej gry. I nie świadczy to źle o grze. Raczej świetnie o samej kampanii. Faktycznie, zgodnie z obietnicami w niej zawartymi na każdym

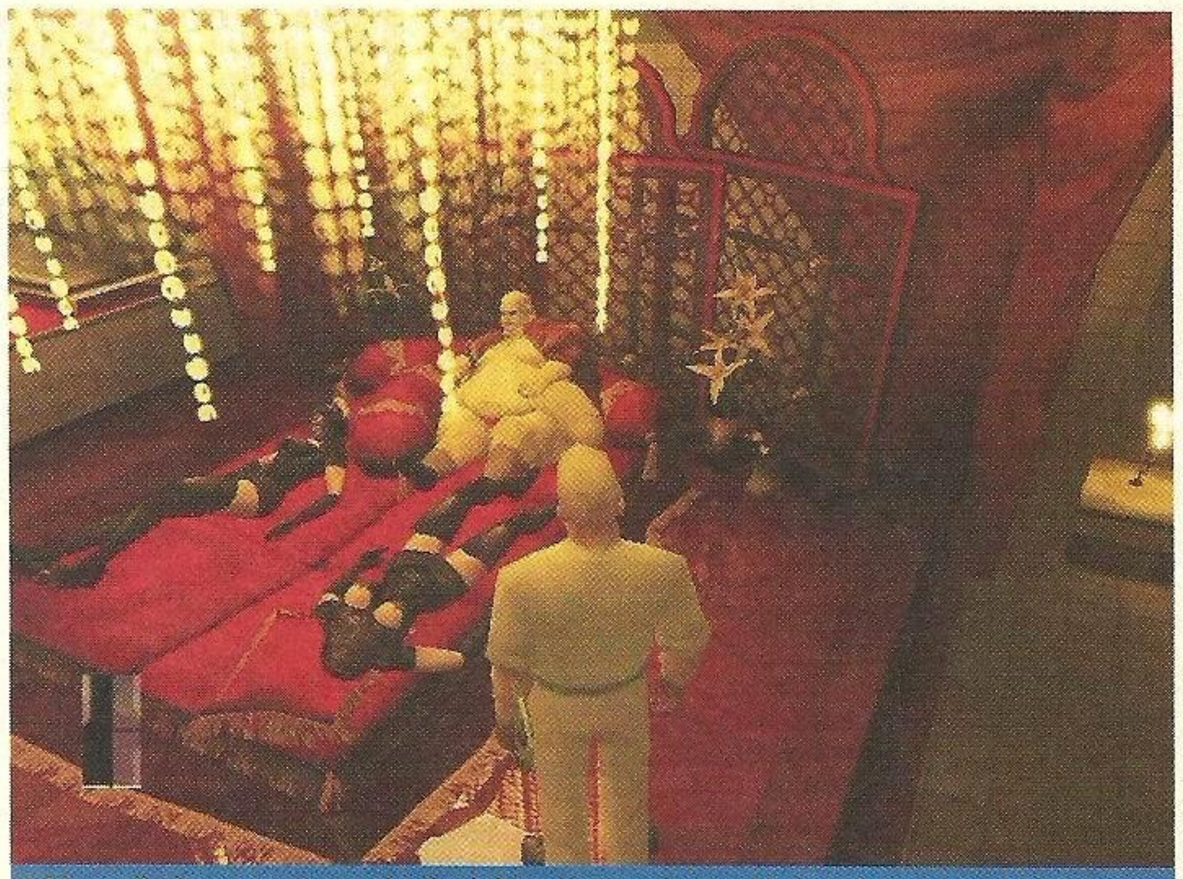
Reklama, reklama...

Polecam zwrócić uwagę na kampanie reklamowe serii Hitman. Jest to jedna z nielicznych gier, której reklamy naprawdę wpadają w oko. Poprzednia część na przykład wykorzystywała dwie strony czasopism. Na pierwszej, na białym tle rama obrazu i czerwona plama krwi w środku, rozmazująca się w dół. Podpis: „dzieło". Następna strona – agent 47 z ulubioną pukawką. Srogie spojrzenie. Podpis: „artysta".
O ile reklamy gier w ogóle stoją na wysokim poziomie, to Hitman jest tu w zdecydowanej czołówce i pomimo, że jest to tytuł dobry, to jego reklamy są znacznie lepsze niż gra.
A może to właśnie tak ma być? I taka rola reklamy?



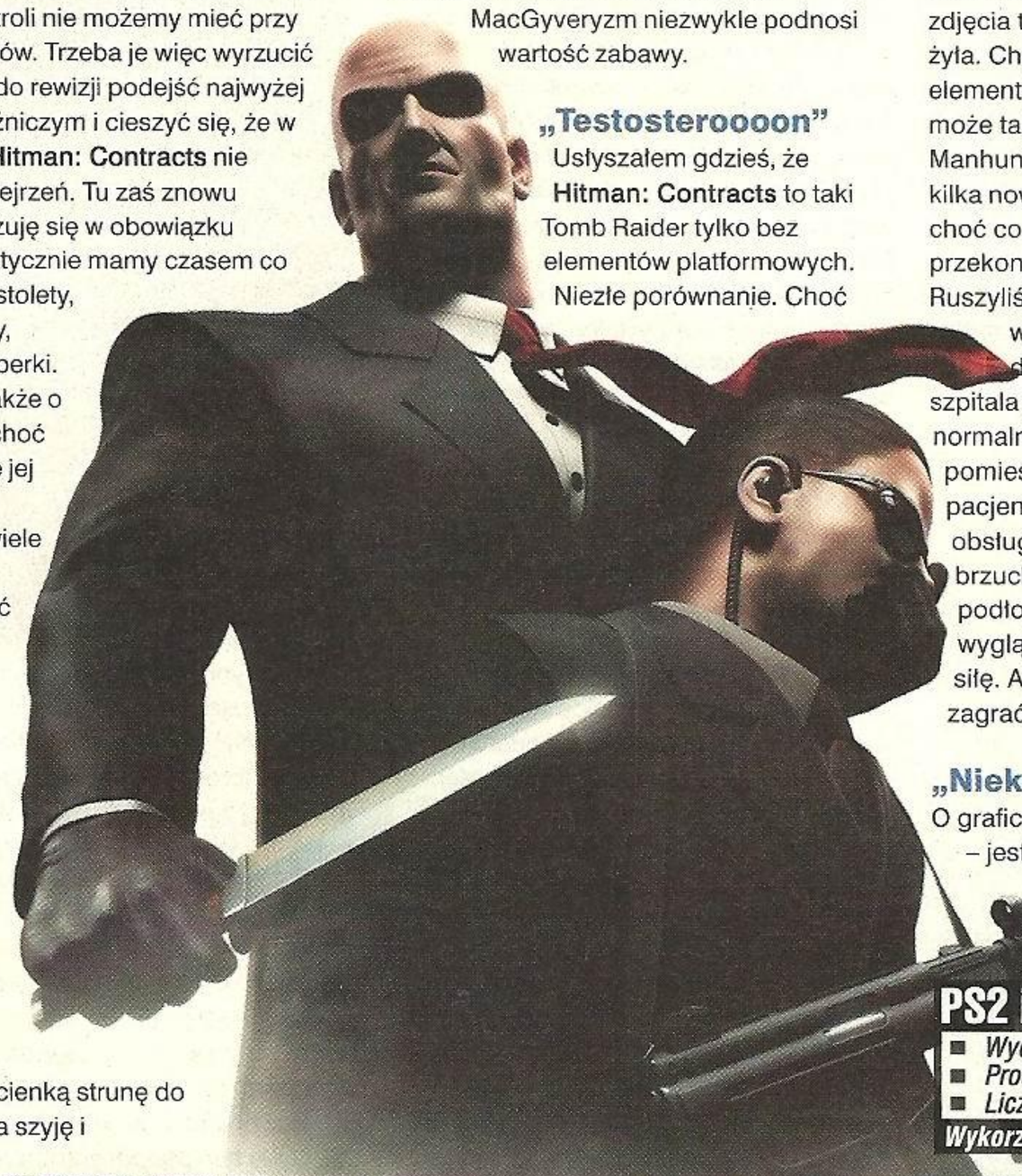
■ Broń snajperska zawsze była szalenie istotna dla serii. Nieźle to wygląda.





■ Nie unikniemy porównania do Jabby Hutta, ale zwróćcie też uwagę na stroje dziewczynek. Zbok.

niemal poziomie mamy cztery kostiumy, w które możemy się okazjonalnie przebrać, pozostawiając martwych, prawowitych ich właścicieli w slipkach. Teraz kostiumy grają znacznie ważniejszą rolę, niż poprzednio. Zakładamy strój mechanika, żeby dostać się do portu, potem pozbawiamy wdzianka terrorystę, żeby wleźć na statek i tam sprowadzić na kilka osób refleksje o kruchości żywota. Potem wysupłujemy z munduru policjanta i wymykamy się obławie. Doprawdy jest się czym zajmować jeśli chodzi o kostiumy. Mało tego – wagę mają nawet mało istotne na pierwszy rzut oka detale. Jeśli przywdziewamy strój rzeźnika na przepięknym i klimatycznym poziomie rzeźniczym, wiadomym jest, że podczas kontroli nie możemy mieć przy sobie pistoletów. Trzeba je więc wyrzucić za rogiem, a do rewizji podejść najwyżej z hakiem rzeźniczym i cieszyć się, że w realiach gry **Hitman: Contracts** nie budzi on podejrzeń. Tu zaś znowu oczywiście czuję się w obowiązku dodać, że faktycznie mamy czasem co zostawiać. Pistolety, małe karabiny, strzelby, snajperki. Pomyślano także o broni białej, choć tak naprawdę jej użyteczność pozostawia wiele do życzenia. Ciężko ocenić kiedy trafiamy, a kiedy nie. Znacznie trudniej nią walczyć. No i zdarzają się poważne błędy kolizji. Weźmy na przykład garotę, czyli cienką strunę do zakładania na szyję i duszenia przeciwnika. Praktycznie jest ona nie do użytku na przeciwniku, który robi cokolwiek innego, jak stanie bez ruchu. Jeśli przeciwnik idzie – nie ma szans założyć mu drucika. Jeśli siedzi, albo leży – sprawa znów jest bardzo trudna. Stąd też, prędzej czy później musimy zdać sobie sprawę z tego, że albo broń biała, albo nerwy. Szkoda, bo uszczupla to nieco arsenał, który na szczęście nie jest aż tak ubogi. Sześćdziesiąt rodzajów broni mówi samo za siebie. Do broni zaliczamy tu także na przykład... poduszki. Poduszką można kogoś udusić (nie próbujcie tego w domu), albo wcisnąć w nią lufę pistoletu i wystrzelić w ofiarę, tłumiąc w ten sposób huk zajścia. Fajna sprawa, bo taki MacGyveryzm niezwykle podnosi wartość zabawy.



„Testosteroooon"

Usłyszałem gdzieś, że **Hitman: Contracts** to taki Tomb Raider tylko bez elementów platformowych. Niezłe porównanie. Choć dodałbym jeszcze „z cysternami krwi". Co za chorzy ludzie dokonali projektów graficznych tej gry? Strzał z shotguna wywala połowę pleców i pokrywa ścianę za ofiarą mlaszczącym miksem krwi i wnętrzności. A do tego jeszcze delikatne światło – tu pokaże wijącego się na podłodze terrorystę, tam znów mignie jakiś psychotyk jadący bezustannie na opium. W nocnych klubach pasma światła wykorzystują dziwki handlujące swymi wdziękami. Jest naprawdę ostro. Przegięcie patki pojawia się w rzeźni, gdzie spotyka nas scena a la film *Siedem*. W jednym z pomieszczeń u powały wisi ciało dziewczyny, wokół tekturowe zapaszki, żeby smród się nie rozchodził, a obok leżą zdjęcia tej ofiary z czasów, kiedy jeszcze żyła. Chore! W ten sposób Hitman sięga do elementów coraz brutalniejszych i być może takich, które uznano za „na fali". Manhunt pokazał nową drogę, szykuje się kilka nowych tytułów ciągnących ten wątek, choć co do Hitmana akurat nie mam przekonania, czy to jakoś pomaga. Ruszyliśmy chyba w nieco inną stronę, wypłaszczając postać i robiąc delikatne porno z krwi. Ucieczka ze szpitala psychiatrycznego mogłaby być normalną skradanką. Nie pasuje mi jakoś pomieszczenie, w którym jeden z pacjentów położył sobie na stole kogoś z obsługi i aktualnie dźga nożem jego brzuch, a jucha zasmarowała całą podłogę. Czasem te krwawe elementy wyglądają po prostu jak dołożone na siłę. A szkoda, bo można było nieźle tym zagrać. Znacznie lepiej, niż zagrano.

„Niekochanaaaa, taki looos"

O grafice trudno powiedzieć coś wybitnego – jest poprawna i jak już zauważyliśmy w zapowiedzi (dwa numery temu) nałożono lekki filtr znany z nowej części Prince of Persia. Co zaś do animacji – niestety. Póki 47 idzie można to tolerować. Ale słynny bieg ze ślizganiem się jak na łyżwach zostanie chyba jakimś znaczkiem flagowym serii. Można było znacznie lepiej to zrobić. Muzycznie niewiele można tytułowi zarzucić. Jesper Kyd, autor muzy do takich hiciorów jak MDK2, Freedom Fighters, czy Brute Force odwalił kawał dobrej roboty i – mało tego – świetnie wkomponował ją w świat gry. Czasem muzyka jest na pierwszym planie, a czasem z kolei pierwsze skrzypce grają dźwięki urządzeń i sprzętów otaczających głównego bohatera. Zwykle nawet nie zdajemy sobie sprawy kiedy muzyka cichnie i znów otacza nas całkowita cisza. Majstersztyk jeśli chodzi o kompozycje. Naprawdę.

Co to więc jest? Ano jest to gra bardzo dobra. Miło się bawi, świetnie znów poskładać sobie snajperkę ukrytą w walizce, cudownie poczaić się na obiekty do likwidacji. Nawet z kulejącą lekko animacją można tej grze poświęcić kilka godzin. Gdybym miał jej coś zarzucać, wspomniałbym nieduży krok w rozwoju i to w stronę, która średnio tu pasuje. IO Interactive powinno iść na lekcje do Konami, żeby tam się nauczyć jak nie wypłaszczać głębi bohaterów w kolejnych częściach. No i na koniec – raz ukończone **Hitman: Contracts** niespecjalnie motywuje do kolejnego przechodzenia. Z drugiej strony jednak dla miłośników serii kawałek dobrego mięseczka. Gra trudna jak na gry konsolowe, do posiedzenia i nauczenia się postępowania w tym brutalnym świecie. Toteż uważam, że Contracts nie zawiodą fanów, którzy na nią czekali. Co do zyskania nowych zwolenników – będzie pewnie oporniej, bo 47 kiedyś był ciekawszą postacią. Tak czy owak ja wracam do grania. Sorry, nowe zlecenie, a ja zbieram na wakacje.

Grabarz

PS2 i Xbox — *Hitman 2 Deluxe, czyli niewiele nowego*

- *Wydawca:* Eidos
- *Producent:* IO Interactive
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.*

7.7

■ Oprawa graficzna nie jest najmocniejszą stroną Hitmana, ale to samo przecież można powiedzieć o Tenchu. Za to spełnia swoje zadanie budowania sugestywnego klimatu.

- **Dobre:** Jak zwykle licencja, ale poza tym niewiele tu nowego.
- **Złe:** Akcje są rwane, a przyjemności z gry tyle, co kot napłakał.
- **Brzydkie:** Rwanie animacji, a zawodnicy po boisku zasuwają na rolkach.

EURO 2004

Piłka kopana czy skopana? Jak komu pasuje...

Finały Mistrzostw Europy tuż za progiem, więc EA Sports wypuszcza grę opartą całkowicie na zeszłorocznej FIFA 2004. W tym czasie niewiele się niestety zmieniło. Nadal gra się dość nieciekawie w porównaniu z niedoścignionym Pro Evolution Soccer, ale pewne symptomy poprawy są. Tyle, że mecze w dość niewielkim stopniu przypominają to, co możemy oglądać w telewizji, a popisów technicznych na miarę Henry'ego ze świecą w tej grze szukać. Nie ten adres.

EURO 2004 daje nam możliwość zagrania jedną z pięćdziesięciu jeden reprezentacji zrzeszonych w UEFA i wywalczenia sobie prawa do występu w finałach tej imprezy. Oczywiście skuszony możliwością wysłania naszej reprezentacji na tę imprezę wyruszyłem na podbój Europy. Nie będę opisywał mojej drogi przez mękę, ale zajmę się tym, co przeciętnego kibica interesuje najbardziej – naszymi zawodnikami. Trzeba przyznać, że są całkiem nieźle oddani i podobni z wyglądu, choć Mirek Szymkowiak wygląda jak wcielenie fuhrera – tyle, że bez wąsika. Jednak największą nowością jest zabawa w selekcjonera – ilość dostępnych zawodników naszej narodowości jest imponująca, ale zdziwił mnie brak Mili i Niedzielana przy jednoczesnej obecności niewidzianych od dawna w kadrze zawodników jak Marcin Kuś, Tomasz Kos, Marcin Wasilewski, Marcin Mięciel i zupełnie znikąd wzięty w tym towarzystwie Jacek Dobrowolski, grający w tak znanym klubie jak Błyskawica Marcówka z ligi okręgowej. Jest znajomym kogoś zajmującego się kompletowaniem polskich zawodników do gier EA, czy co? Ale wybaczmy to, bo w sumie możemy wybierać do naszej kadry spośród 43 zawodników i podczas eliminacji do Euro wprowadzać do składu tych, których chcemy przetestować. Są w UEFA EURO 2004 nowe tryby zabawy, jak choćby fantasy – można sobie dobrać zawodników z dowolnych drużyn i wystawić przeciwko podobnie skompletowanej drużynie przeciwnika. Jest też tryb, w którym wybieramy wynik meczu, czas do końca, ilość kartek żółtych i czerwonych w obu drużynach i gramy na ustalonych przez siebie zasadach, żeby np. udowodnić przeciwnikowi, że możemy w kwadrans wyrównać stan meczu przegrywanego dotychczas 0:3 mając tylko dziewięciu graczy na boisku. Niezła rzecz. Pod względem samego sterowania nic się nie zmieniło. Nadal jest topornie i mało intuicyjnie. Zawodnicy reagują z opóźnieniem na nasze poczynania, a minięcie przeciwnika zwodem czy balansem ciała zdarza się co najwyżej przypadkiem. Gra forsuje powolne i dokładne rozgrywanie piłki, a konsolowy przeciwnik gra dość zachowawczo i defensywnie, nie ściągając zbyt dużej liczby zawodników do ataku, więc szybkie granie z kontry nie daje efektów. Zresztą w ogóle nie da się tu grać szybko, bo w biegu niewiele można zrobić z piłką. Nie da się też osłonić piłki ciałem. Co więcej – zazwyczaj przy próbie odwrócenia się do przeciwnika plecami traci się piłkę. Ale wyniki dzięki temu są bardziej rzeczywiste i po przyzwyczajeniu się do takiego sposobu rozgrywania spotkań można czerpać z EURO 2004 pewną satysfakcję. Jednak fizyka piłki nie jest najwyższych lotów, strzały są nieprzewidywalne, a granie wrzutkami ze skrzydeł przynosi najwięcej bramek, jak zawsze zresztą w serii piłek EA Sports. Bramkarze są również nieprzewidywalni, łapią zaskakujące strzały, nie łapią szmat. Nie da się ich również w żaden sposób zmylić – zwód do strzału jest zupełnie nieprzydatny, zawsze wyłapują po nim piłkę.

To nadal FIFA i nie należy od niej wymagać jakiegoś realizmu. To zwykła kopanina, w której żadne prawdy futbolowe się nie sprawdzają, a na dokładkę po odarciu jej z odium dryblowania i strzelania z każdej pozycji stu bramek w meczu przy pierwszym kontakcie straciła nieco walor, że tak powiem, rozrywkowy. Wszystko byłoby jednak z UEFA EURO 2004 w porządku, gdyby nie dwie rzeczy: brak mini-radaru, na którym byłoby widać naszych zawodników na boisku i coś, co ten brak prawdopodobnie spowodowało – straszne niedomagania silnika gry. Gra krztusi się niesłychanie, raz nasz zawodnik przyspiesza, raz zwalnia i rwie tak, że ocenić momentu podania, strzału czy czegokolwiek innego po prostu się nie da. Co ciekawe, na najwyższym poziomie trudności krztusi się najbardziej. Czyżby aż tyle mocy obliczeniowej szło w wątłą inteligencję wirtualnych piłkarzyków, którzy nadrabiają braki w inteligencji oszustwami? Jak np. wyprzedzanie naszych myśli, można to zjawisko zaobserwować biegnąc wzdłuż linii i próbując zagrania w poprzek boiska. Obrońca, który jeszcze sekundkę wcześniej za wszelką cenę próbował nas wyprzedzić i trzymać się raczej z przodu w momencie naciśnięcia podania telportuje się w miejsce gdzie będzie mógł je przeciąć.

Oprócz rwania i skandalicznego szarpania animacji reszta oprawy, to coś, do czego zdążyliśmy się już przyzwyczaić. Mnóstwo przerywników w postaci szarpiących się piłkarzy po faulu (zawsze w ten sam sposób) i tym podobnych scenek rodzajowych, licencjonowanych kawałków i takich tam fajerwerków. Jak dla mnie grać się w to nie da, choć muszę przyznać, że próbowałem bardzo uparcie. Skażony jestem PES'em i już. Ale niepoprawni fani piłek od EA Sport na pewno się skuszą.

Marcellus

■ Na początku maja Marcellus uczestniczył w spotkaniu z producentem serii FIFA...

■ ...Autor gry pytał o wiele spraw, które naszym zdaniem wymagają poprawki. Powaga.

Syndrom Milanu

W UEFA EURO 2004 wkradł się motyw, że tak powiem, fabularny. Prowadzimy naszą drużynę w głównym trybie gry, zwanym właśnie UEFA EURO 2004 i dobieramy graczy do drużyny. Jeżeli wygrywamy, forma grających i siedzących na ławce rezerwowych rośnie. Jeżeli nie, spada lub zostaje na tym samym poziomie. Często rośnie też strzelcom bramek i graczom meczu. Pozostali nieszczęśnicy, którzy nie załapali się do składu mają jednak tylko okazyjne wyskoki lepszej formy, więc nie za bardzo opłaca się ich powoływać i testować. Są też wypadki losowe – kontuzje powodują wypadnięcie ze składu i spadek formy, utrata miejsca w klubowej jedenastce, strata sponsora oraz tajemnicze „powody osobiste" również nie wpływają korzystnie na formę, tak jak my nie mamy wpływu na to, co się stanie i możemy tylko trzymać kciuki za dobrą formę naszych graczy. Co nie zawsze wystarcza – popatrzcie tylko jak wypadł w Lidze Mistrzów Real Madryt, AC Milan i Arsenal. To wszystko skutek gwałtownego spadku formy i z tym EA Sports akurat trafiło dobrze.

PS2 i Xbox — *Euro 2004 wolę obejrzeć w TV.*

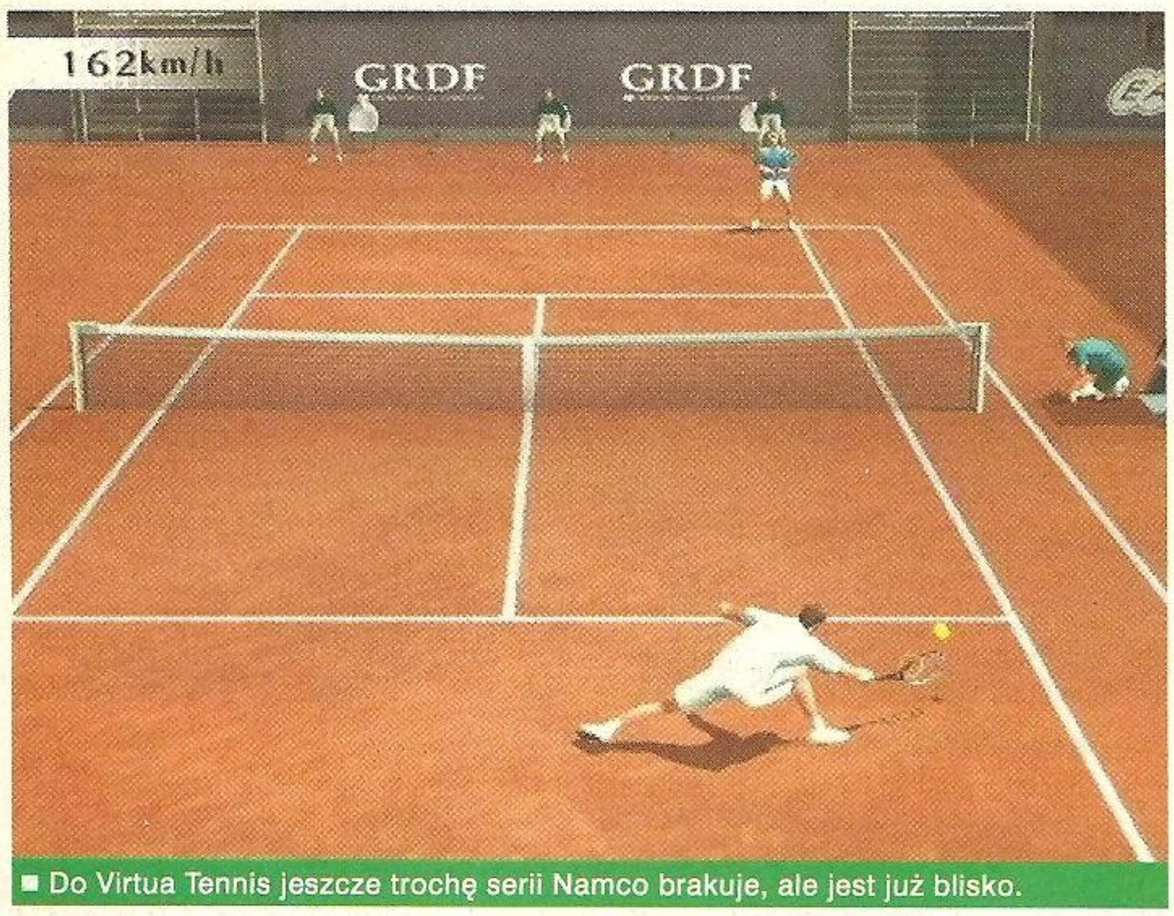
- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* EA Sports
- *Liczba graczy:* 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

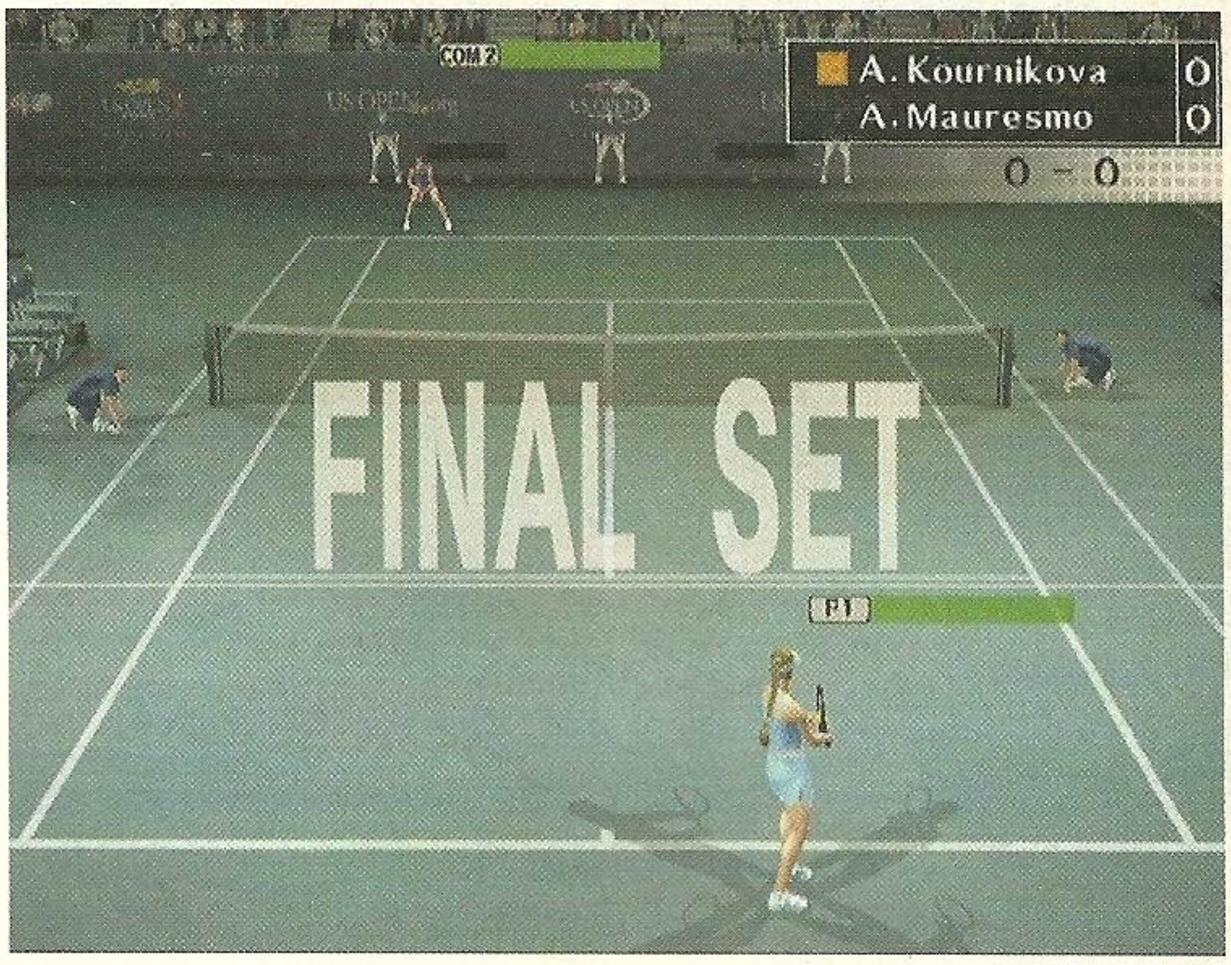
6.5

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2, Network Adaptor*

- **Dobre:** Ciekawy tryb Pro Tour, ładna oprawa i sporo bonusów do odblokowania.
- **Złe:** Animacja lubi oszukać, co może doprowadzić do szału!
- **Brzydkie:** Animacja siatki, a raczej jej brak.



■ Do Virtua Tennis jeszcze trochę serii Namco brakuje, ale jest już blisko.

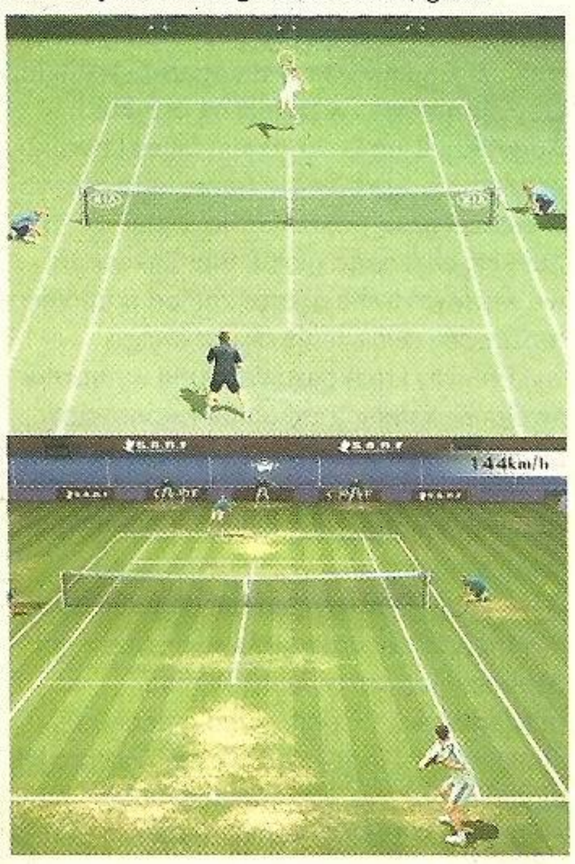


SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

Tenis w porcie. A sezon na gry sportowe powoli się kończy

No bo komu chciałoby się sterczeć przed konsolą w taką pogodę? No dobra, fanom PESa i tak wszystko jedno, czy na dworze zawieja z zawieruchą, czy też susza i rekordowe upały. Bez względu na aurę będą siedzieć w tych dusznych pokojach i rzucać wyzwiskami na przegiętych Holendrów lub matrixowych Francuzów. No, ale my tutaj o zboczeniach mówić nie będziemy. Miłośnicy tenisa nie mają na szczęście takich problemów, gdy nadchodzą miesiące wiosenno-zimowe. Jeśli mnie pamięć nie myli, to jedynymi wartymi uwagi pozycjami poświeconymi odbijaniu zielonej piłeczki na PlayStation 2 są dwie gry: wiadomy tytuł sprezentowany nam przez Segę oraz pierwsza część omawianego dzisiaj SCTPT, w przypadku którego w oczy rzuca się przede wszystkim stanowczo przydługi tytuł. Ów tytuł znowu się wydłużył, ponieważ dodano do niego cyferkę 2, ale na nasze szczęście to nie jedyna zmiana, jaką w swojej produkcji zawarli panowie z Namco. Lecz czy zmiany te są na tyle istotne, że przykują graczy do konsoli pomimo wspaniałej aury panującej za oknami?

Główne zmiany tyczą się dostępnych trybów gry, których liczba wzrosła teraz do sześciu. Trzy zupełnie nowe tryby podnoszące atrakcyjność tej pozycji to specjalny tutorial wprowadzający laików w arkana rozgrywki, Pro Tour oraz Spectator. Kilka słów wyjaśnienia należy się przede wszystkim tym dwóm ostatnim. Pro Tour to nic innego jak schemat „od zera do bohatera", czyli usiana setkami pojedynków droga na sam szczyt tenisowych rankingów. Na początku tworzymy swojego zawodnika bądź zawodniczkę, dobieramy odpowiedni wygląd, strój, umiejętności, po czym ruszamy do naszego terminarza, gdzie



rozpisane są daty wszystkich zbliżających się turniejów. W niektórych zawodach możemy brać udział od razu, natomiast inne stawiają przed nami barierę zaporową w postaci odpowiedniej ilości doświadczenia. I tutaj wychodzi malutki wątek RPG przemycony przez programistów. Za poszczególne mecze, a raczej za to, co w nich osiągniemy, konsola przyznaje nam punkty doświadczenia, które możemy dowolnie przydzielać cechom charakteryzującym umiejętności naszego tenisisty. Lecz to nie jedyny sposób na zdobywanie doświadczenia, a przez to coraz wyższego miejsca w rankingach. Podczas każdego meczu otrzymujemy pewne questy, za wypełnienie których czekają nas oczywiście nagrody. Takie zadanie może polegać na przykład na zdobyciu dwóch punktów pod rząd lub też wygraniu spotkania ze stanu równowagi punktowej. Naturalnie im dalej w las, tym misje stają się trudniejsze, a i poziom przeciwnika nie ułatwia nam zadania. Pomiędzy samymi zawodami (pośród których znajdą się najsłynniejsze turnieje tenisowe takie jak Wimbledon, Rolland Garos itp.), można też podnosić swoje umiejętności wykonując specjalne misje treningowe. Rozbijanie piłek czy też przyjmowanie „iluśtam" zagrywek trenera w określonym czasie to tylko łatwiejsze z nich, a inne z całą pewnością napsują Wam sporo krwi.

Chyba już wiecie jak mniej więcej wygląda Pro Tour, więc może teraz dwa słowa na temat Spectator. Ten tryb to nic innego jak próba wiernego oddania tenisowych meczów, jakie możemy oglądać w telewizji. W sumie to dosyć dziwny dodatek. Wybieramy zawodników, debel lub singiel, później stadion i... możemy oglądać mecz. Dobre na wystawę sklepu.

Nie zabrakło też tradycyjnych trybów Exhibition, Arcade i Challenge, gdzie czekają na nas prawdziwe tenisowe sławy pokroju Juana Carlosa Ferrero, Lleytona Hewitta czy Jamesa Blake'a i Andy'ego Roddicka. Są też przedstawicielki płci pięknej, czyli między innymi Serena Williams, Daniela Hantuchova no i uwielbiana przez tysiące Anna Kournikova.

Co do samej rozgrywki, to żadnych rewolucyjnych pomysłów tutaj nie

■ Jest sporo kortów o różnej nawierzchni. Tenisistki, a jakże, też są.

uświadczymy. Ot, przyjemna, dobrze zbalansowana pomiędzy arcade a realizmem zabawka, która może się spodobać. Każdemu z przycisków podporządkowano inne zagranie, a wszystkie z nich bardzo ładnie przedstawiono w tutorialu. Fan bez problemu rozpozna tu charakterystyczne dla tenisa zagrywki takie jak lobowanie, ścięcia oraz kilka rodzajów serwisu. Niby wszystko jest tak, jak powinno być, ale razi parę niedociągnięć. Na przykład detekcja kolizji. Owszem wszystkie wyglądają całkiem ładnie, tak samo zresztą jak i cała oprawa gry, ale momentami potrafią się przyczynić do naszej porażki. Już myślisz, że Twoja postać jest na idealnej pozycji i mocnym uderzeniem pośle piłkę na drugą połowę kortu, a tu okazuje się, że rakieta przecina powietrze i tracisz punkty. Co jest? Przecież byłem ustawiony idealnie! To samo tyczy się sytuacji, kiedy podczas zamachnięcia zawodnik nagle z nieznanych przyczyn zawraca w drugą stronę i macha rakietą w stronę trybun.

Jednak nie można sobie za dużo ponarzekać, bo ładnie wykonane postacie, korty i nawet fajna publika prezentują się nieźle i razem ze względnym dźwiękiem składają się na dobrą grę. No bo SCTPT2 jest właśnie dobrą grą. Nie mniej i nie więcej. W nikim nie wywoła jakiegoś szału radości, ale też nie spowoduje wybuchu niekontrolowanej agresji. Chociaż przy tej gierce spędziłem parę miłych chwil, to absolutnie nie jest ona w stanie zatrzymać mnie przed TV kiedy na dworze ciepełko, a pod oknem kumple wołają na kosza. Co innego, gdyby w konsoli śmigał PES3... Ale gra Namco na pewno nie jest tenisowym odpowiednikiem dzieła Konami.

I już.

Qoora

PlayStation 2 — *Dla miłosników tenisa jak znalazł.*

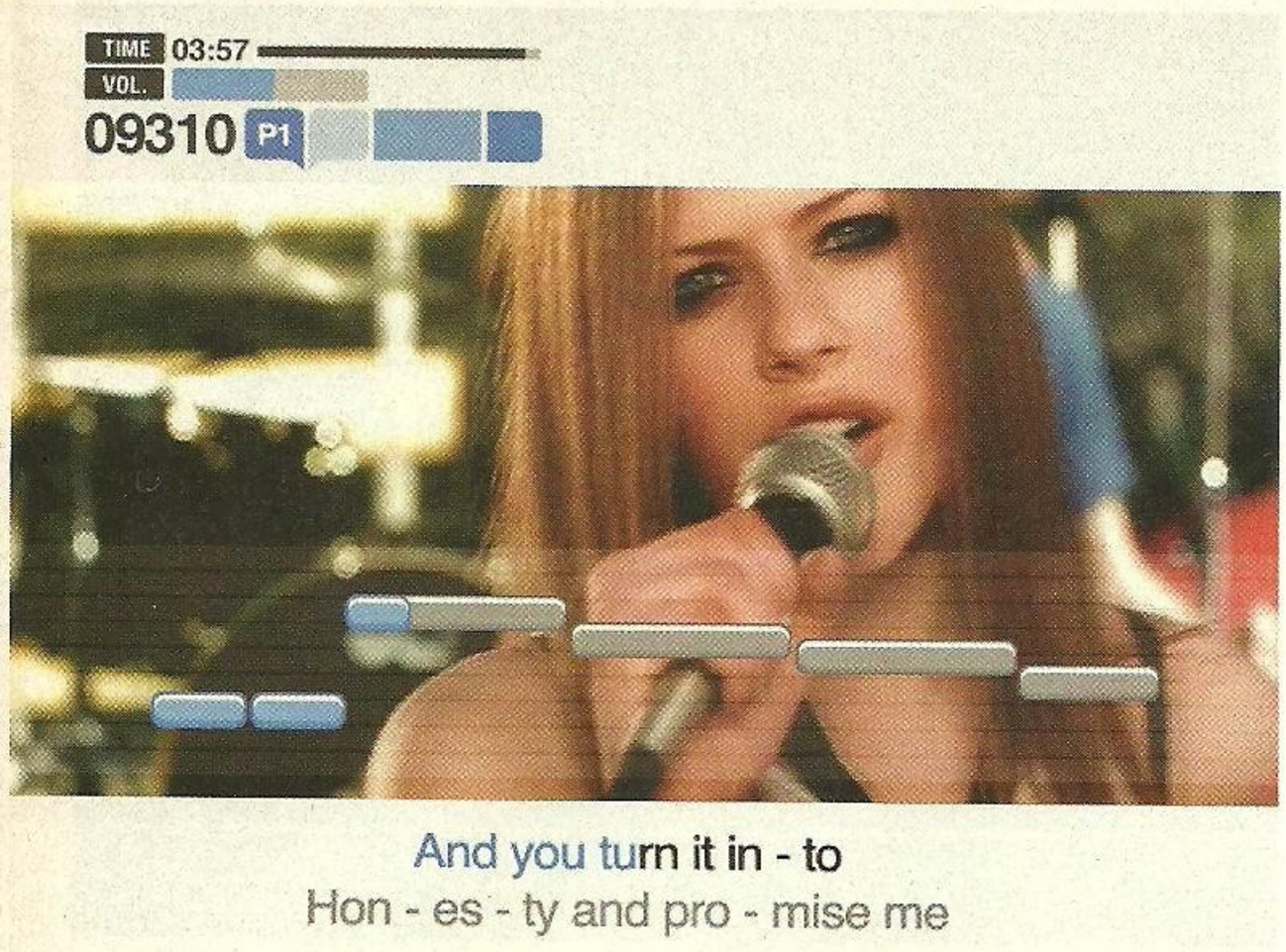
- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Namco
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, MultiTap 2*

7.7

- **Dobre:** Karaoke to moc! Do tego świetne utwory, pomysłowy system naliczania punktów i nagradzania. Niesamowita party game.
- **Złe:** Łatwo ją zmylić, ale to psuje zabawę. A nie o psucie zabawy nam przecież chodzi!
- **Brzydkie:** Maksymalnie uproszczona grafika między teledyskami, ale... kogo to tak naprawdę obchodzi ?



■ Tryb kariery dla jednego gracza rzuca go do klubów, w których jego zadaniem będzie zabawianie publiczności. Jeśli pójdzie mu dobrze, będzie więcej zamówień.

SINGSTAR

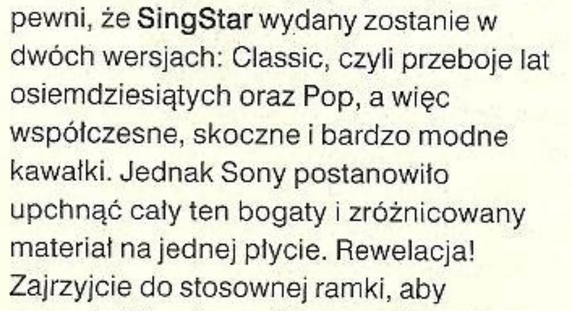
Śpiewać każdy może, czasem lepiej, a czasem gorzej

W listopadzie 2003 roku za sprawą gry Karaoke Revolution na rynku gier muzycznych dokonał się mały przełom. Firmie Konami do spółki z Harmonix udało się z ogromnym powodzeniem przenieść na konsolowe poletko wszystkie najlepsze cechy, którymi charakteryzują się szalone, praktykowane na całym świecie sesje karaoke. Potencjał, jaki drzemie w samodzielnych próbach zaśpiewania znanego utworu w rytm popularnej melodii trudno zmierzyć słowami. Zabawa jest przednia, niezależnie od tego, czy śmiałek trzymający w łapie mikrofon śpiewać potrafi, czy z równie dużym powodzeniem gubi zwrotki. Od ubiegłego roku przekonują się o tym amerykańscy i japońscy posiadacze PlayStation 2. My wciąż czekamy na premierę tej pozycji.

Sony, podobnie jak Konami, chce skłonić możliwie jak największą liczbę graczy oraz ich niczego niespodziewających się przyjaciół do szalonych zabaw z mikrofonem. Z **SingStarem** powinno się udać.

JA, DIDO I JA

SingStar to zestaw, na który składa się płytka DVD po brzegi wypełniona muzyką i teledyskami oraz dwa solidnie wykonane mikrofony. Masywne kawałki plastiku podpina się do konsoli do wejścia USB i od tej pory można się już bez problemu bawić. Jeśli jakimś cudem popsujecie mikrofony (cuda się zdarzają), to pamiętajcie, że gra działa wyłącznie z nimi i nie uruchomi się, gdy zabraknie ich w portach. Nie oszuka się jej również pierwszym lepszym headsetem. Mikrofony oznaczone są kolorowymi naklejkami (pomarańczową i niebieską) i to właśnie po ich barwie kolejni gracze wzywani będą do zabawy. Po szczęśliwym podpięciu wszystkiego do konsoli i uruchomieniu gry Waszym oczom ukaże się jedna z najfajniejszych i najbardziej pomysłowych gier, jakie ostatnimi czasy wylądowały na rynku. Warto przyjrzeć się bliżej, na czym polega konsolowe karaoke. Zasady gry są banalnie proste. Przed Wami trzydzieści utworów muzycznych okraszonych teledyskami, które trzeba będzie jakoś tam we własnym zakresie zaśpiewać. Piosenki są autorstwa popularnych artystów i bez problemu powinniście rozpoznać przynajmniej część z nich. Przed premierą gry byliśmy niemal pewni, że **SingStar** wydany zostanie w dwóch wersjach: Classic, czyli przeboje lat osiemdziesiątych oraz Pop, a więc współczesne, skoczne i bardzo modne kawałki. Jednak Sony postanowiło upchnąć cały ten bogaty i zróżnicowany materiał na jednej płycie. Rewelacja! Zajrzyjcie do stosownej ramki, aby sprawdzić te utwory. Wracamy jednak do gry. Kiedy wybierzecie już teledysk, z którym bardzo chcecie się zmierzyć, niemal natychmiast zostanie on wyświetlony na ekranie. Będzie to idealna kopia przeboju, który nie raz i nie dwanaście razy widzieliście kiedyś w MTV. Oprócz teledysku, ekran zasilony zostanie u dołu przez słowa piosenki, u góry przez wskaźnik punktów, a przez środek przeciągnięte



■ Dalej chłopaki jadą "One love for the city streets, one love for the hip-hop beats".

zostaną kolorowe paseczki symbolizujące oryginalną tonację głosu wykonawcy. Im wyższy ton artysty, tym wyżej umieszczone będą te paski. I analogicznie: im niższa barwa, tym bliżej dołu ekranu znajdą się paseczki. Zadaniem gracza jest śpiewać dokładnie w tym samym momencie co wykonawca i najlepiej w podobnym tonie, bo tylko to jest punktowane. Ciężko pogubić się w słowach piosenki, gdyż te wyświetlane są na bieżąco u dołu ekranu, a odpowiednie partie w stosownym czasie są podświetlane.

No, ale teraz sprawa najważniejsza, czyli intonacja. Cokolwiek wydobędziecie ze swoich strun głosowych, natychmiast zamienione zostanie przez program na kolorowe paseczki. Im lepsza intonacja, im bardziej zgodna z oryginałem, tym paski generowane przez grającego będą bliższe tym, które zalegają na ekranie. Zgodność głosu jest nagradzana. Punkty rosną, paseczki radośnie nakładają się na siebie, a gracz uważa, że dobrze śpiewa. Wrzeszczenie w mikrofon znanych melodii to naprawdę kapitalna zabawa, o której nie przekona się nikt, dopóki sam nie weźmie stosownego gadżetu w łapę i nie zawyje. Karaoke bardzo mocno angażuje grających. Przecież każdy chce jak najlepiej zaśpiewać i stara się jak może. Jeśli jednak dzielnemu śpiewakowi nie udaje się dobrze skopiować oryginalnego wykonawcy, wówczas paseczki ilustrujące jego intonację diametralnie odbiegają od pierwotnie wyświetlonych na ekranie. Konto punktów stoi wtedy w miejscu, a gracz żegna się z szansą na awans i jakąś tłuściutką oceną. Przykre. Ale na pewno do poprawienia i zawsze bardzo śmieszne. Po odśpiewaniu każdego teledysku i krótkim podsumowaniu przez grę, znajdziecie bardzo podłą opcję przesłuchania teledysku raz jeszcze, ale z własnym głosem na pierwszym planie. Nie polecam, a nawet przestrzegam przed tym. Gdy się śpiewa i w tle leci na przykład Sugababes lub Dido, to jest fajnie i bardzo przyjemnie, ale przesłuchanie tego potem w całości grozi potężnymi kompleksami na punkcie własnego głosu. Sic! Zakochani we własnym tonie gracze znajdą w opcjach możliwość wyciszenia oryginalnego wykonawcy i rozkoszowanie się wyłącznie swoim wokalem, a zakompleksione istoty postąpią zupełnie na odwrót, podgłaśniając artystę do oporu i wyciszając siebie. Sprytne. Pamiętajcie jednak, że **SingStar** stworzony jest także dla dwóch osób i Sony przygotowało dla nich cały szereg trybów zabawy. Można śpiewać razem lub osobno. Na punkty, lub dla samej przyjemności. Wspólnie, lub przeciwko sobie. Czego byście jednak nie wybrali i jak bardzo poważnie nie podchodzili do rozgrywki, napady śmiechu są

Znacie te kawałki?

* **Liberty X** - Just a Little
* **Mis-Teeq** - Scandalous
* **The Darkness** - I Believe in a Thing Called Love
* **A-Ha** - Take on Me
* **Pink** - Get the Party Started
* **Jamelia** - Superstar
* **Motorhead** - Ace of Spades?
* **George Michael** - Careless Whisper
* **Avril Lavigne** - Complicated
* **Petula Clark** - Downtown
* **Sophie Ellis Bexter** - Murder on the Dancefloor
* **Daniel Bedingfield** - If You're Not the One
* **Carl Douglas** - Kung Fu Fighting
* **Rick Astley** - Never Gonna Give You Up
* **Westlife** - World of Our Own
* **Ricky Martin** - Livin La Vida Loca
* **Madonna** - Like a Virgin
* **Roy Orbison** - Pretty Woman
* **S Club** - Don't Stop Movin'
* **Deee-Lite** - Groove is in the Heart
* **Sugababes** - Round Round
* **Elvis** - Suspicious Minds
* **Busted** - Crashed the Wedding
* **Village People** - YMCA
* **Good Charlotte** - Girls and Boys
* **Blondie** - Heart of Glass
* **Dido** - Thank You
* **Atomic Kitten** - Eternal Flame
* **Blue** - One Love
* **Lemar** - 50/50

Take on me
Take me on

Are you lone- - ly just like me

■ Jeśli masz EyeToya, możesz go wykorzystać. Wystarczy podłączyć kamerkę do portu USB i już można rozkoszować się swoją facjatą w towarzystwie licznych efektów.

nieuniknione.
To niesamowita party game.
Jednak samotnicy też znajdą tu masę zabawy, a pomoże im w tym prosty, bardzo fajny i solidnie rozbudowany tryb kariery. Oto wożąc się od jednego miasta do drugiego i dając wokalne występy, odblokowywać będziecie kolejne utwory z listy oraz zdobywać medale. Pojawią się też proste zadanka. Czasem trzeba będzie natłuc wskazaną liczbę punktów, innym razem nie spadać poniżej pewnej wartości. Zadanie w każdym z miast składa się z kilku utworów, a wyśpiewanie ich wszystkich popchnie Was dalej na ścieżce kariery. Świetna i lekka zabawa.

NIECH GŁOS STRACĘ!

Teledyski w grze to porządna sprawa. Duży budżet, świetne wykonanie, dobry dźwięk – aż chce się oglądać i uczestniczyć.
Wszystko fajnie, ale przy dwudziestym podejściu mogą wydać się Wam z lekka oklepane i nużące. Nic w tym dziwnego, w końcu grać chce się więcej i więcej, a obrazki są ciągle te same. Sony zrobiło z **SingStar** prawdziwy kombajn i oprócz mikrofonów, podepniecie również (wedle uznania i portfela) kamerkę EyeToy! Od teraz nie ma przebaczenia. Odbijacie się w telewizorze na zasadzie lustra, na śpiewającą gębę nałożone zostają ciekawe efekty graficzne i zaczyna się robienie własnego teledysku. Oczywiście nie znika ani licznik punktów, ani słowa piosenek, ani też paski z oryginalną intonacją utworu. W moim przypadku w miejsce Dido pojawił się Matt i... po krótkiej zabawie wróciłem jednak do uroczej blondyneczki. EyeToy będzie jednak fajnym dodatkiem do miodnej jak cholera gry. Szczególnie w większym towarzystwie.
Teraz kilka niesprawiedliwości, które odnotowałem, niezdrowo wczuwając się w grę. Otóż **SingStar** jest dziecinnie prosty do oszukania. Jak to? A tak. Gra nie rozpoznaje mowy. Nie odróżnia poszczególnych sylab ani słów. Tylko tony. Wszystko co należy robić to odpowiednio wysoko lub nisko mruczeć, a zabawka

The on - ly card I need
Is the Ace of Spades - -

■ Żadna impreza nie obejdzie się bez chętnego do dorównania Lemmy'emu z Motorhead.

Sony powie Wam, że jesteście urodzonymi śpiewakami. Karaoke Revolution miało dokładnie ten sam problem, ale do obsługi tamtej gry używało się zwykłego headsetu. Miałem nadzieję, że wraz ze specjalistycznymi mikrofonami, Sony to jakoś naprawi. Ale nie naprawiło.
Oczywiście, jak się ludzie chcą dobrze bawić, to mruczące osoby dostają po głowie, ale w samotności... no po prostu aż się chce oszukać program, gdy „niesprawiedliwie" nas karci.
Inna sprawa, to akustyka. Wrzaśnijcie w mikrofon, a z głośników nie poleci krystalicznie czysta barwa Waszego głosu. Raczej lekko stłumione, przefiltrowane przez grę i podkład dźwięki. No i te teledyski. Pewnie, że jest ich trzydzieści i są fajne. Ale co się stanie po dwóch tygodniach grania? I jeszcze jedno. Dziewczyny mają w konsolowych karaoke po prostu łatwiej. Wstrzeliwują się momentalnie, bez problemu przeskakując po kolejnych tonacjach i utworach. Testowałem **SingStar** na rozbawionym tłumie i wiem co mówię. Chłopaki muszą więcej ćwiczyć i tyle.

PAAARTY PEOOOPLE!

Podsumujmy to wszystko. **SingStar** to ciągle gra, ale zupełnie inna niż wszystkie. Po włączeniu na większej imprezie zabawka Sony cierpliwie czeka na pierwszego, chętnego do zabawy śmiałka, a kilka chwil później nie może odpędzić się od tłumu ochotników walczących o należne im prawo do mikrofonu. Istne szaleństwo! Tu nie ma pada, ani walki z refleksem. Karaoke to jedna z tych zabaw, które angażują wokalnie największe marudy i sprawiają, że każdy niesamowicie się wczuwa.
SingStar jest dla każdego, bez wyjątku. I Sony na pewno będzie w niego inwestować, wydając kolejne pakiety dodatkowych utworów. Macie więc pewność, że **SingStar** obok EyeToy to jedna z tych zabawek, które będą żyły długo.
Matt

Singstar rządzi!

Singstar to najbardziej rajcująca rzecz z jaką miałem ostatnio do czynienia. Mój trzydniowy kontakt z tym cudeńkiem Sony był może krótki, ale za to intensywny niczym trening Ronniego Colemana. Efektem końcowym była naturalnie utrata głosu i zakaz wstępu na eliminacje do Idola. No cóż, zdarza się. Chyba nie przesadzę, jeśli napiszę, że zestaw dwóch mikrofonów i trzydziestu topowych kawałków wypalonych na srebrnej płytce to nawet lepsza propozycja na domową imprezę, niż osławiony Eye Toy. Uwierzcie mi, że **SingStar** przyciąga do siebie ludzi bardziej niż siła grawitacji i czarna dziura razem wzięte. Nieważne, czy masz głos Celine Dion, czy też skrzeczysz jak, nie przymierzając, kura. Niewyczerpane pokłady pozytywnych wibracji oraz nieskończone morze miodu wylewające się z tego przenośnego klubu Karaoke przekonają do śpiewania oraz współzawodnictwa absolutnie każdego. Nie należy jednak **SingStara** traktować do końca jako gry, raczej jak nowoczesny program rozrywkowy. To nie jest tytuł, który można przechodzić nocami, śrubować rekordy i odkrywać setki nowych bonusów. Na dodatek, aby w pełni czerpać radość z nowej produkcji Sony nie wystarczy posiadać konsoli, telewizora i zestawu mikrofonów. Nie obejdzie się bez co najmniej jednego zwariowanego kumpla/koleżanki, bo przecież śpiewać do kotleta nikt nie ma chyba ochoty!? I pamiętajcie – im więcej ludzi w pokoju z **SingStarem** tym większe ryzyko interwencji służb porządkowych, szczególnie po 22. Aha, w przygotowaniu wersja polskojęzyczna. „Wstań, powiedz, nie jestem sam... lalalalala"?! **[Qoora]**

PlayStation 2 — *Kolejny przełom - karaoke na konsoli.*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Team Soho
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Card, EyeToy,*

9.0

Don't **stop movin**
Can you feel the music

So you **better**
Get this party started

■ Często przychodzą wiadomości SMS z propozycjami występów. Ale zanim zabierzecie się za S-Club 7 czy Pink, warto potrenować coś spokojniejszego. Orbisona Roya.

- **Dobre:** Ładna grafika, taktyczna zabawa z Mini-Conami i duże miejscówki.
- **Złe:** Szkoda, że nie wykorzystano potencjału siedzącego w przemianach. W końcu to Transformersy.
- **Brzydkie:** Elementy zręcznościowe. Zupełnie niepotrzebne, frustrujące i głupie.

TRANSFORMERS

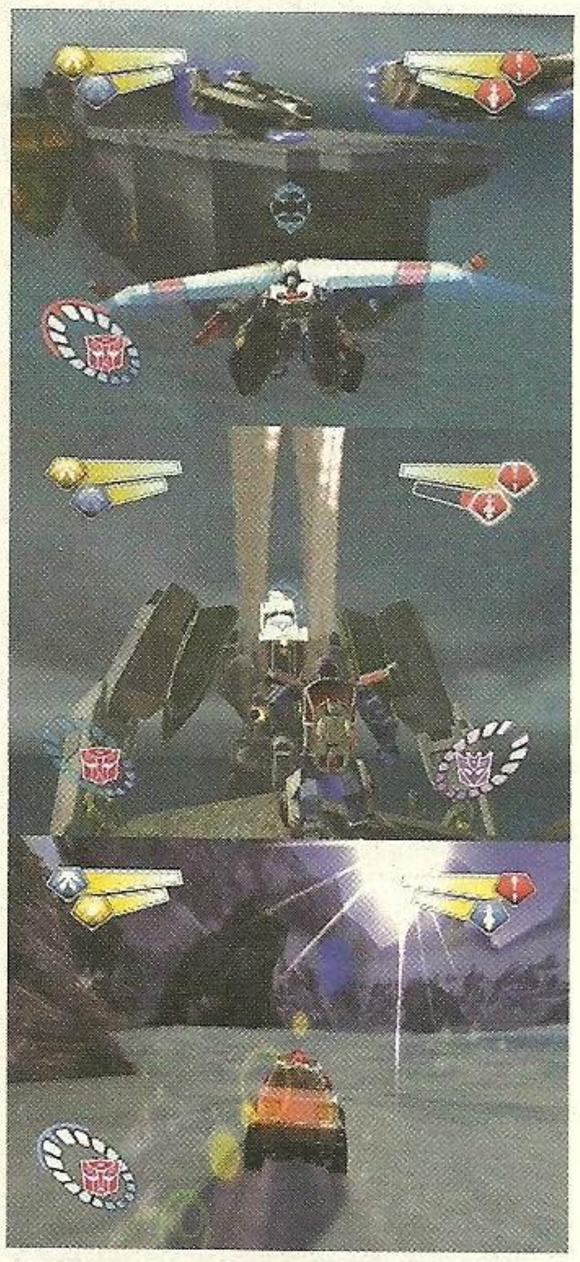
Nie uwierzycie. Dobra gra o Transformersach. Nie uwierzycie

Otrzymując tę grę do recenzji spodziewałem się nudnego crapa, podobnego do wszystkich poprzednich gier próbujących ukazać walkę Autobotów i Decepticonów. Wszak do tej pory nikt nie wydał dobrego tytułu o Transformersach. Wygląda jednak na to, że Atari jest pierwsze, a ja jestem zadowolony, że pograłem w dobrą pozycję.

Twórcy gry, Melbourne House, nie skorzystali z oryginalnej serii przygód blaszaków i sięgnęli do alternatywnego świata zwanego Armada. Postacie są takie same jak w przypadku zwykłych Transformersów, jednak inaczej prezentuje się fabuła. Na Cybertronie trwa konflikt o kontrolę nad Mini-Conami, maleńkimi i niepozornymi robotami, które, jak to niewielkie roboty mają w zwyczaju, działają jako potężne bronie i zbroje, gdy połączy się je z ich większymi braćmi. Gdy Decepticony dowiadują się, że część robocików trafiła na Ziemię, rzucają się na poszukiwania.

Autobotom nie pozostaje nic innego, jak ruszyć za wrogiem i powstrzymać go przed zniewoleniem Mini-Conów. Niesamowite, prawda?

Sprawa wydaje się śmiertelnie poważna, ale szybko okazuje się, że nie aż tak bardzo, skoro do dyspozycji graczy oddano tylko trzy roboty. Nie mogło zabraknąć popularnego i uwielbianego przez tłumy (?) Optimusa Prime. Prócz niego jest jeszcze Hot Shot i Red Alert.



Nie wnikając w kwestię przygłupawych nazw warto dodać, że bohaterowie różnią się od siebie nie tylko wyglądem. Hot znacznie lepiej się skrada i jest bardzo szybki, Red zaś korzysta z tego, że ma mocny pancerz. Co prawda są to różnice nieznaczne, ale czasem przydaje się skorzystać z usług kogoś innego niż Optimus. Bo jak się można domyślić, to on jest najlepiej wyważoną postacią.

Rozgrywka ukazana jest z perspektywy trzeciej osoby. Od razu rzuca się w oczy bardzo ładnie wygładzona, błyszcząca sylwetka robota, która wprawdzie nie powala ilością szczegółów, ale na pewno może się podobać. Podobnie sprawa wygląda w przypadku przeciwników. Ich modele są proste, nieskomplikowane i oszczędne pod względem kolorystyki. Za to miejscówki potrafią zauroczyć. Nie spodziewałem się tego, ale w wielu miejscach łapałem się na tym, że podziwiałem krajobraz i ani myślałem iść dalej. Świetnie wygląda dżungla obserwowana z ruin budowli Azteków. Gdzieś przelatuje ptak, w oddali widać sunące statki powietrzne wroga... I choć wodospad może nie jest zbyt duży, to świetnie komponuje się z gęstym lasem. A to dopiero początek.

Chociaż z drugiej strony ciężko zachwycać się pokrytą lodem Arktyką, to w tym wypadku cieszy oko padający śnieg. Woda to jeden z aspektów, które należałoby poprawić. Jest brzydka i nienaturalna. Nie zachwyca również kiepawa broń, strzelająca w swej podstawowej wersji wiązkami lasera przy akompaniamencie lichej jakości dźwięku. Skojarzenia z niezbyt udanymi blasterami z Gwiezdnych Wojen są jak najbardziej na miejscu. Grę można także obserwować z perspektywy pierwszej osoby i wtedy można nacieszyć oko dymem, jaki pozostawia wylatująca z lufy działka rakieta. Potrójny zoom to też świetna sprawa, szczególnie, że ekran ładnie się rozmywa przy każdym zbliżeniu. Słodkie. Dobrze prezentuje się również spowolnienie czasu, podczas którego brązowy filtr delikatnie pokrywa ekran lekko przy tym wyginając obraz. Aby móc skorzystać z tej opcji trzeba najpierw odnaleźć odpowiednie Mini-Cony. A to nie takie proste, bowiem są one rozsiane po dużych miejscówkach, na których łatwo się zgubić. Z pomocą przychodzą specjalne bramy-portale, które pozwalają skoczyć na chwilę do kwatery głównej, a także służą jako automatyczny save point.

Są dwa rodzaje Mini-Conów. Pierwsze, informacyjne to gratka dla nielicznych fanów Transformersów. W specjalnym menu można obejrzeć projekty postaci, szkice, modele, zdjęcia. Drugie są najważniejszą częścią gry.

■ Ciekawi jesteśmy czy Transformers zostanie wydane w Japonii? Może być hitem.

■ Wszyscy fani Transformers z pewnością ucieszą się z udanej gry.

Każdy z Autobotów może zamontować na sobie cztery małe roboty, a ich odpowiedni dobór jest kluczem do sukcesu w **Transformers**. Pomysł świetny, a autorom należą się brawa. Tu nie tylko się strzela, ale trzeba również troszkę się zastanowić nad taktyką. Wybrać rakietnicę, czy może zapakować snajperkę? Mały drobiazg, a cieszy.

Męczą za to niektóre odgłosy, jak na przykład wspomniane już strzały z blasterów. Często drażnią kiepskie motywy muzyczne. Z drugiej strony bardzo spodobał mi się dźwięk lodu i śniegu ugniatanego nogami stalowego kolosa. Lektorzy spisują się dobrze i nie można mieć do nich żadnych zastrzeżeń.

Transformers nie jest grą dla miłośników beztroskiej rzeźni. Wbiegnięcie na ramboida między gromadkę patrolujących teren Decepticonów to naiwne posunięcie. Strzelają szybko i gęsto, nie pozwalając zbytnio na ucieczkę. Zresztą i tak nie ma gdzie uciec, bo co chwila natrafia się na następną grupę przeciwników. Tu raczej trzeba się trochę poskradać, zaczaić i uderzyć znienacka. Warto dobrze nauczyć się celowania, bo gdy już naciśnie się spust, błyskawicznie pojawia się kilka wrogich jednostek prowadzących nieustanny ostrzał. I choć nie grzeszą skomplikowanym SI i atakują schematycznie prąc po prostu przed siebie, to potrafią napsuć sporo krwi. Robota, który odważy się blisko podejść można potraktować kilkoma potężnymi ciosami metalowych rąk. Gorzej, gdy konsola rzuci do walki mocniejsze środki w postaci szybkich kolosów strzelających rakietami. Wtedy ratunkiem jest umiejętne włączanie pola siłowego i lawirowanie między pociskami. Gorąco robi się również, gdy patrolujące teren urządzenie wystrzeli flarę oznajmiającą wszem i wobec nasze położenie. Po chwili zjawia się transportowiec (można pokusić się o jego zestrzelenie), z którego wyskakuje kilku przeciwników od razu rzucających się do walki.

Gra oczywiście nie jest bez wad. Zdarza się, że robot zatnie się przy drzewie zsuwając się ze stoku i trzeba się nagimnastykować żeby go stamtąd wydostać. A zwinnością raczej nie grzeszy, co widać przy elementach platformowych. Czasem przyjdzie poskakać między rozpadlinami i wtedy pojawia się problem z wyhamowaniem. Nie tak łatwo zatrzymać rozpędzonego kolosa i próba pokonania przeszkody często kończy się porażką. Tu wyraźnie czuć ciężar maszyny. Chociaż z drugiej strony po otrzymaniu kilku strzałów czy potężniejszym ciosie mój robot leciał jak szmaciana lalka kilkanaście metrów do tyłu. Trochę zabrakło konsekwencji.

Prócz tego wszystkiego przeszkadzać może brak opcji zapisywania stanu gry w dowolnym miejscu, co w połączeniu z niebanalnymi walkami sprawia, że po niemalże każdym zwycięskim starciu trzeba spory kawał zasuwać do save pointu. Największą jednak wadą gry jest to, że nie wykorzystano potencjału siedzącego w przemianach kierowanych robotów. Co z tego, że można zamienić się w ciężarówkę, skoro przydaje się to tylko do przeskoczenia większej rozpadliny? Jakby jednak nie patrzeć **Transformers** to udana gra. Może licencja nie jest specjalnie gorąca, ale warto sprawdzić potencjał drzemiący w ekipie Melbourne House. Ciekawe, za co się teraz zabiorą. Żeby tylko przypadkiem nie byli to Power Rangers.

Mielu

PlayStation 2 — *Szok! Horror! Naprawdę dobre Transformersy!*

- *Wydawca:* Atari
- *Producent:* Melbourne House
- *Liczba graczy:* 1-2

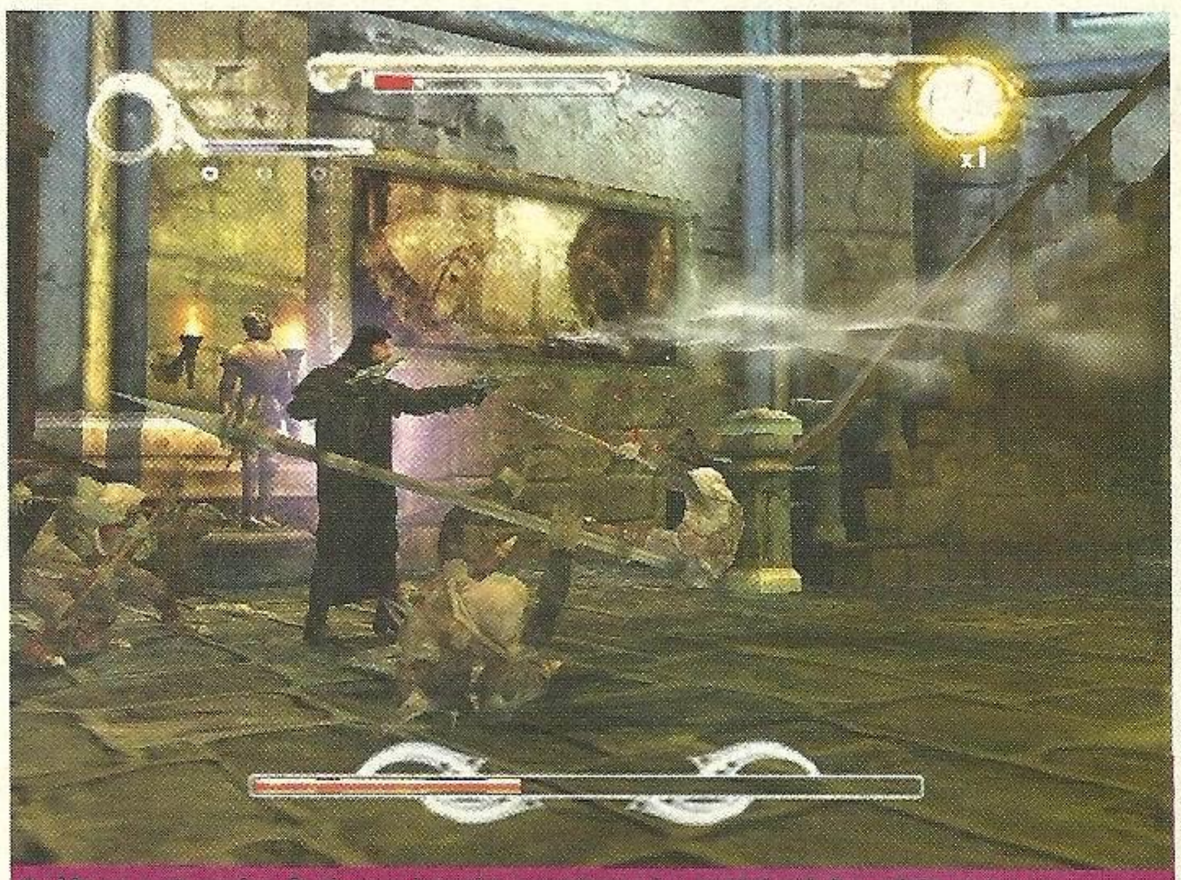
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.4

- **Dobre:** Sprawdzone schematy w nowej oprawie. Spektakularne efekty specjalne.
- **Złe:** Sterowanie nie tak precyzyjne, jak w DMC. Czasem złe ustawienie kamery.
- **Brzydkie:** Totalnie brzydkie, odrażające i klimatyczne potwory. Prawdziwe mistrzostwo świata.

■ Oprawa graficzna, podobnie jak cała reszta przywodzą na myśl pewną grę Capcom.



■ Masa potworów, fachowe bronie, combosy i... mniej niż 6 godzin zabawy.

VAN HELSING

Dracula May Cry! A Dante przybrał nową postać

Zaczyna się niewinnie - tajemniczy jegomość maszeruje sobie przez ciemne ulice. Niby zwyczajna scena, ale kiedy wyjmuje dwa gnaty zaczyna się robić ciekawie. Nagle okazuje się, że nieopodal doktor Jekyll właśnie kończy swój eksperyment. Przypadek? Raczej nie. Van Helsing wpada do naukowca z oficjalną wizytą. Strzela, a kule lecą niczym przez przezroczystą smołę...

Jekyll/Hyde okazuje się pierwszym przeciwnikiem, a zarazem bossem i testem umiejętności bohatera.

A te są dość standardowe: Helsing potrafi wysoko skakać, a kiedy odbije się od ściany dostanie się jeszcze wyżej. Ma także wystrzeliwaną linkę zakończoną hakiem, którą jest w stanie zaczepić w specjalnych miejscach, huśtać się na niej lub przeskoczyć tam, gdzie nie mógł się wcześniej dostać. Z pomocą przy unikaniu ciosów Hyde'a przybywają odskoki i turlanie się.

Podstawową bronią naszego pogromcy wampirów jest duet rewolwerów, z których strzela na przemian tak szybko, jakby walił z automatu. Poza tym za pazuchą chowa dwa obrotowe ostrza siejące gigantyczne spustoszenia w szeregach oponentów.

Po kilku mocniejszych seriach Hyde pada, a uradowany bohater jedzie do Transylwanii, aby zbadać dziwne wydarzenia. Kiedy dociera pociągiem na miejsce okazuje się, że może zbierać różnokolorowe krzyże, które przyciąga niczym magnes oraz rozwalać beczki i pudła... Jeszcze mało?

Miasto wydaje się opustoszałe. Wszyscy obywatele najwyraźniej pozamykali się w swoich domach ukrywając przed dziwnym niebezpieczeństwem. Niebezpieczeństwem, które po chwili ukaże swoje oblicze.

Przeciwnikami są w większości znane postacie – szkielety, wilkołaki, umarlaki, wykręcone mutanty, wampiry. Pełen asortyment pochodzący wprost z wszelkich legend o złych do szpiku kości istotach.

Jak już się pewnie domyślacie, znajdziecie tu również mnóstwo ciekawych broni wydatnie przyspieszających eksterminację. Są najróżniejsze pistolety, karabiny, kusze oraz miecze. Nic nowoczesnego oczywiście, ale przecież to epoka, kiedy Frankenstein biegał po ulicach. Sprzęt i umiejętności, podobnie jak w DMC, kupuje się za punkty. To dobre rozwiązanie i skłania do powrotu do zabawy. Czas dopowiedzieć to, czego z pewnością już się domylacie. Van Helsing jest totalnym kserem Devil May Cry. To król w nowych szatach. Absolutnie wszystko, poczynając od fizyki, przez mechanizmy a na stylu ukazania akcji kończąc zostało żywcem zerżnięte z dzieła Capcomu. Czy to źle? Niektórzy mogą nazwać to profanacją. Inni będą zachwyceni. A ja mówię, że od czasu pierwszej części (już niedługo) trylogii nie mieliśmy praktycznie nic, co mogłoby zaoferować nam taką rozrywkę. I dobrze. DMC2 zawiodło, trzeba przecież czymś zapełnić lukę.

Jednak jak to zwykle bywa z kserówkami, nigdy nie wychodzą idealnie takie same, jak oryginał. W tym przypadku na minus zaliczam nie zawsze dokładne sterowanie. Rozłożenie przycisków jest dobre, ale często nie udawało mi się trafić tam, gdzie chciałem. Choć pewnie w dużej części jest to wina kamery. Podobnie jak w Resident Evil jej ustawienie jest zdefiniowane przez autorów i zmienia się automatycznie. Są to ujęcia statyczne, bądź dynamiczne, gdzie „operator" podąża za Vanem. Ale napotkałem również na obszary, których nie obejmuje lub ukazuje pod złym kątem. Zatem albo nic nie widzimy, albo nie wiemy, w którą stronę się skierować.

Wykonanie otoczenia nie wzbudza zachwytów, choć stoi na dość wysokim poziomie. Inaczej będzie z efektami towarzyszącymi walce z potworami, a szczególnie sekwencjami śmierci. Zazwyczaj przeciwnicy wyparowują w dużym obłoku pyłu. Ale kiedy zastosuje się na nich specjał najpierw z oczu bije im jasna łuna, a potem eksplodują „od środka". Trudno to opisać w kilku słowach, ale wygląda obłędnie.

Napisałem kilka przykrych słów o kamerze, ale muszę przyznać, że czasem doskonale się sprawuje. Podczas walki przy każdym ciosie robi delikatne przybliżenia, troszkę się obraca, pulsuje. Albo w pewnym momencie stoi przez chwilę w zamiast podążać za bohaterem. Dopiero jak się dojdzie do odpowiedniego miejsca, robi najazd i w tym samym momencie atakują potwory, a mgła ustępuje i naszym oczom ukazuje się okolica w swej ponurej krasie. Oczywiście muzyka stara się potęgować wrażenia i wkracza w odpowiednich momentach. To wszystko powoduje, że podczas zabawy przeżycia są naprawdę intensywne.

Obok słabej pracy kamery największym minusem jest długość zabawy. Te kilkanaście poziomów przejdziecie w 5-7 godzin. Jak to mówią panie leżące w łóżku z papierosem w ustach: intensywnie, ale krótko. A potem dodają, żeby się nie martwić, czy jakoś tak.

OG

Drzewo genealogiczne

Jeśli Sparta był ojcem Dantego, to Van jest jego wnukiem. Zresztą popatrzcie na nich. Obaj noszą długie płaszcze, dwa gnaty i broń białą. Są tak cholernie pewni siebie, wypowiadają krótkie kwestie w stylu: "I kill you", a potem to robią. No, czasem zdarzy się jakaś ironia. Ten sam zestaw ruchów, bardzo podobne sterowanie. Aż dziw bierze, że Dante gdzieś tam się nie przewinął. W końcu fajnie byłoby usłyszeć tekst: "The son of Legendary Dante" i pomyśleć, że zasuwa się już w kolejną generację gier na PS3.

PS2 i Xbox

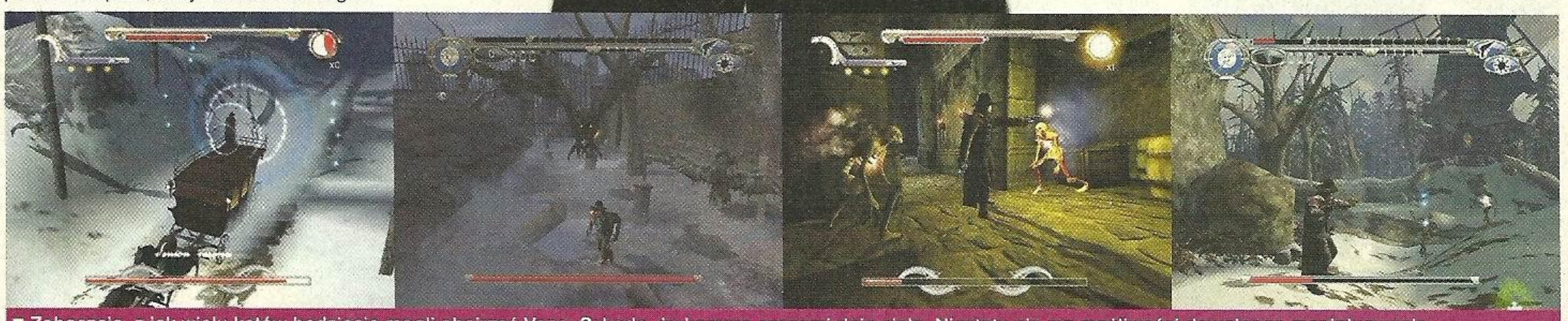
Czekając na powrót Dantego warto zagrać!

- *Wydawca:* Vivendi Univ.
- *Producent:* Saffire
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

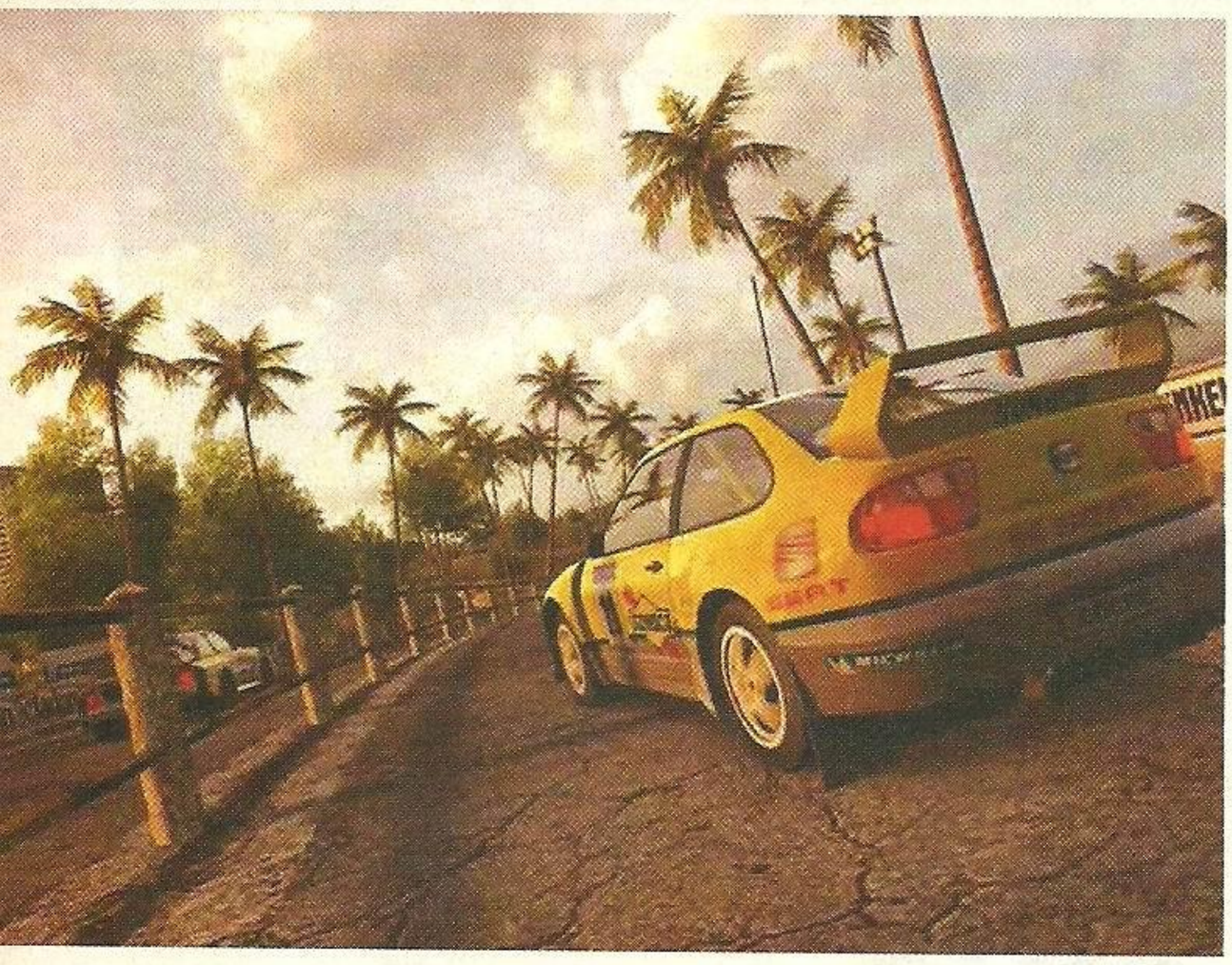
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.*

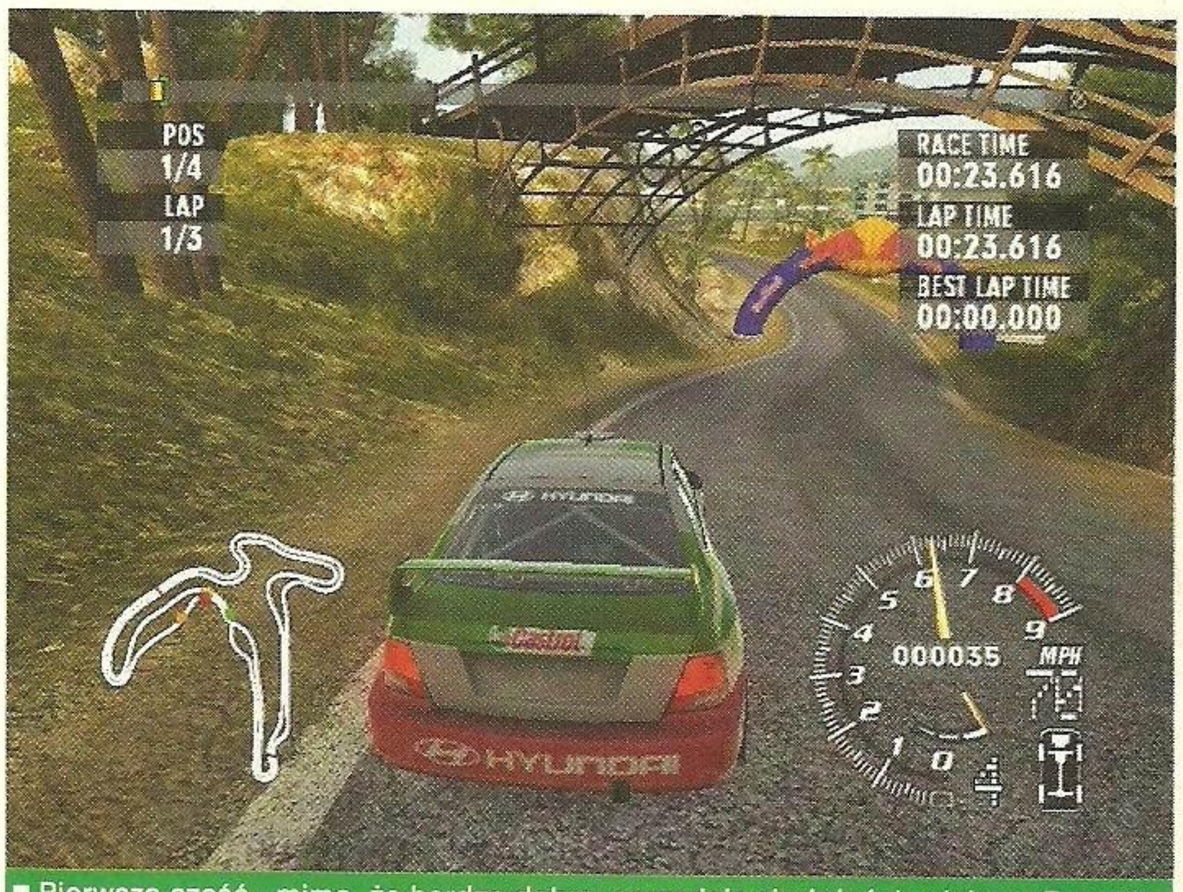
7.5



■ Zobaczcie, z jak wielu kątów będziecie mogli obejrzeć Vana. Szkoda, że kamera czasami daje ciała. Niestety nie ma możliwości dowolnego manipluowania.

- **Dobre:** Zróżnicowana zabawa ale zawsze rajdowa, tryb kariery, dużo tras i samochodów. Dobrze wyważony stopień trudności.
- **Złe:** Muzyka jest potworną kakofonią... Ale to kwestia gustu.
- **Brzydkie:** Jakoś to słowo tu nie pasuje.





■ Pierwsza część - mimo, że bardzo dobra, sprzedała się żałośnie słabo w Europie - 20 procent tego, co Project Gotham Racing. Może teraz będzie lepiej.

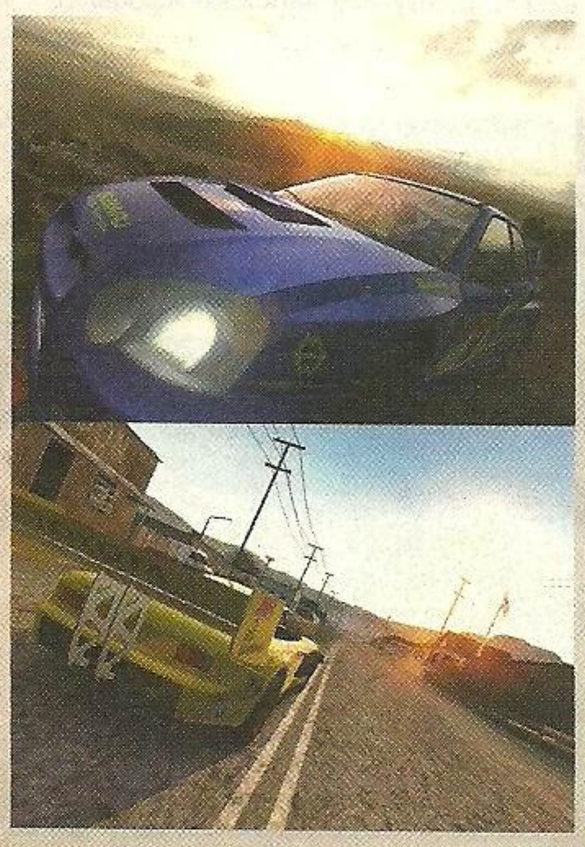
RALLISPORT CHALLENGE 2

Najładniejsze wyścigi na konsolach. Kropka

Ale czy równie grywalne jak ładne? Odpowiedź na to pytanie jest dość łatwa – jak najbardziej, dawno nie miałem tyle radochy. **RalliSport Challenge 2** ma po prostu wszystko, czego gracz może wymagać od rajdówki, na którą wydał swoje ciężko zarobione pieniądze.

Na początku wolałbym jednak zająć się tym, co od razu uderza po oczach – grafiką, na którą każdy prawdziwy mężczyzna-wzrokowiec z miejsca zwraca uwagę. A jest na co popatrzeć, bo graficy z Digital Illusion stanęli na wysokości zadania i zgodnie ze swą nazwą stworzyli Cyfrową Iluzję rzeczywistości.

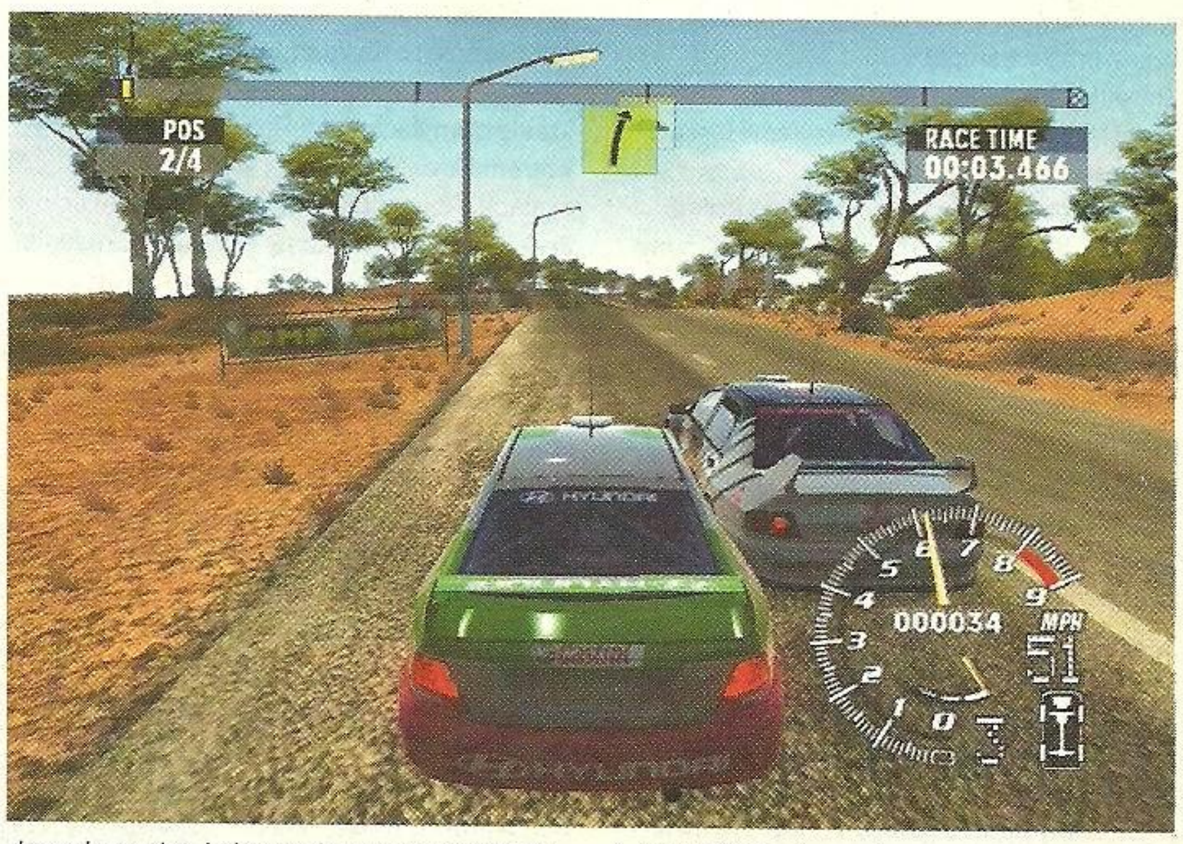
Czas spojrzeć prawdzie w oczy, choćby nie wiem jak bardzo by nie była okrutna – Polyphony straciło monopol na tworzenie najładniejszych wyścigów na konsolach. Gdybym miał przyznawać nominację do Oskarów za grafikę w racerach, to jako pierwsi załapaliby się graficy z Digital Illusion za **RalliSport Challenge 2**, potem Bizzare Creation odpowiedzialni za Project Gotham Racing 2, a dopiero w następnej kolejności myślałbym o Polyphony i GT4 Prologue. Ale Oskar i tak trafiłby do Digital Illusion, bo to, co zrobili naprawdę zasługuje na najwyższe uznanie. Zazwyczaj na początku patrzymy na samochód, ale przy obecnym rozwoju sprzętu naprawdę ciężko jest zrobić coś, co wierniej przypominałoby zasuwające po rajdowych trasach fury. A w tym przypadku niebezpiecznie zbliżono się do pewnej



granicy i nie wydaje mi się, żeby w najbliższym czasie i w ogóle na tej generacji konsol można było zrobić to lepiej. Choć oczywiście chciałbym się mylić i na przykład za rok zobaczyć coś, co spowoduje u mnie jeszcze większy wytrzeszcz.

Ale jeżdżąca, ślicznie polakierowana i błyszcząca bryła nadwozia to jeszcze nic, kunszt widać w momencie, gdy zaczniemy trochę za ostro sobie poczynać. Efekty zniszczeń są naprawdę przepiękne, na przykład zdarzyło mi się dość ostro dachować, samochód z pięć razy się obrócił w wyniku czego odpadły drzwi, dach się wgiął, maska zdefasonowała, a szyby oczywiście poszły w drobny mak i wypadły. Aha, co większe wypadki pokazywane są z zewnętrznej kamery, co by dramaturgię nieco zwiększyć. W każdym razie gdy odzyskałem kontrolę nad samochodem, jazdę poważnie utrudniała mi oderwana wycieraczka przedniej szyby, złośliwie sterząc dokładnie naprzeciw kierowcy (używałem widoku zza kierownicy).

Tak naprawdę samochód to jeszcze mały pryszcz przy krajobrazach i najbliższym otoczeniu trasy. Coś niesamowitego – widać niemal każde źdźbło trawy, każdy listek na drzewie, krzaczku czy innej roślince. Rewelacyjne wrażenie daje też położony na teksturze trasy bump mapping, który sprawia, że wydaje się ona niesamowicie chropowata, tak chropowata, że aż ciarki przechodzą na myśl, że można by było przejechać po niej twarzą. Na szczęście to nie motocykle, więc nie ma się czego obawiać, hehe. W każdym razie złudzenie jest niesamowite. Nawierzchnia asfaltowa, czy szutrowa to nic w porównaniu z głębokim, rozjeżdżonym kołami błockiem, które sprawia wrażenie... No cóż, błotniste. A co powiecie na walnięcie w spore drzewko i obejrzenie sobie jak się przechyla i łamie? Wpadnięcie w krzaki i stwierdzenie, że są one trójwymiarowe? Albo wjechanie w



drewniany płot, który pod masą samochodu nie zachowuje się jak betonowa ściana, tylko normalnie rozsypuje w drzazgi?

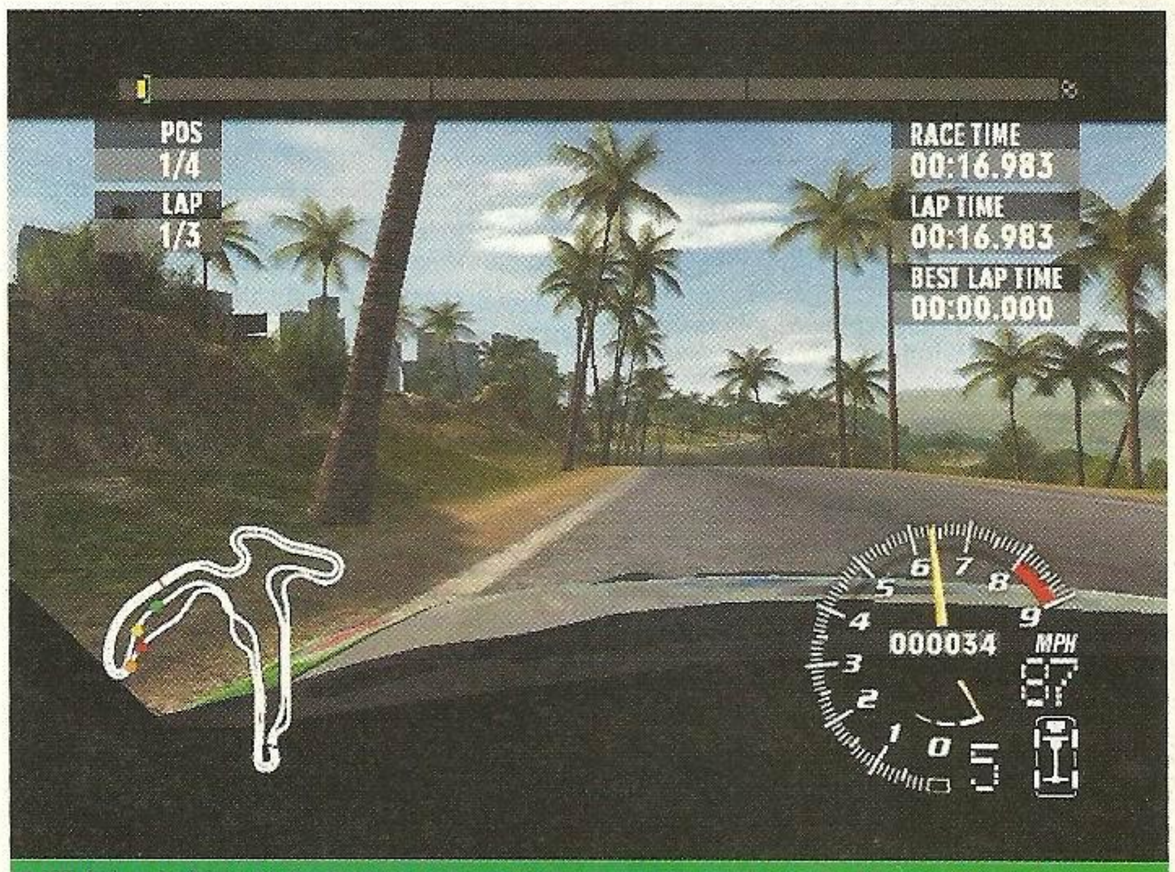
Przywiązanie do detali jest w **RalliSport 2** niewiarygodne, choć oczywiście zdarzają się przeszkody, których rozbić nie możemy, na przykład ogrodzenia, za którymi kryją się widzowie, ale to normalka w racerach – w Carmageddon bawić się nie można. Do tego wszystkiego dochodzą takie szczegóły, jak: prześliczne efekty świetlne, deszcz, mgła, śnieg, różne pory dnia i nocy, spadające z drzew pożółkłe liście i tym podobne duperelki, które dodają grze klimatu. Te smaczki widoczne są szczególnie wyraźnie na replayach – tryskające spod kół grudki żwiru, drobinki błota, woda przy przejeżdżaniu przez kałuże, ślady kół na drodze, czy wreszcie zeschłe liście unoszone pędem powietrza, gdy przejeżdża koło nich samochód. Coś pięknego, raz na jakiś czas oglądam sobie powtórki niektórych wyścigów i kontempluję okolicę. Oczywiście zarówno podczas wyścigi, jaki replayów dostępnych jest kilka ujęć kamery. Gra trzyma stałe jak mur sześćdziesiąt klatek na sekundę i tylko w niektórych miejscach można zaobserwować minimalne dorysowywanie, gdy na przykład reklamy pojawiają się odrobinę za późno. Ogólnie oprawa graficzna bardzo, ale to bardzo pozytywnie wpływa na przyjemność płynąca z obcowania z **RalliSport 2**. Ale bez solidnej fizyki, łatwości prowadzenia oraz mnogości trybów zabawy gra nie byłaby kompletna.

A jest, jakżeby inaczej.

Wyścigi w **RalliSport 2** rozbite są na kilka kategorii, podobnie jak w części poprzedniej. Podstawą są oczywiście odcinki specjalne, identyczne jak we wszystkich grach rajdowych – pilot „opowiada" trasę i ostrzega przed zagrożeniami, po drodze kilka checkpointów... znacie schemat. Oprócz tego są także wyścigi typu hill climb i w zasadzie nie różnią się one specjalnie od normalnych odcinków, tyle że trasa położona jest wysoko w górach i brakuje pilota, a zamiast tego na górze ekranu wyświetlana jest mini-mapka, pokazująca przebieg trasy. Aha, no i samochody są inne, o wiele mocniejsze niż w przypadku normalnych odcinków rajdowych. Pozostałe rodzaje wyścigów odbywają się na trasach zamkniętych i w przypadku dwóch z nich walczymy z trzema przeciwnikami na jednej trasie – są to wyścigi na lodzie oraz tak zwany rallycross. Ostatni typ rajdu, w którym ścigamy się z tylko jednym przeciwnikiem to klasyczny wyścig równoległy, zwany tu crossroad. Nie ma tego może specjalnie dużo, ale zapewniam, że bawić się można świetnie, bo każdy z tych pięciu rodzajów rajdów zapewnia inne emocje i skupia naszą uwagę na czymś innym.

Wyścigi po lodzie to niemal nieustanna jazda w poślizgu mniej lub bardziej kontrolowanym, rallycross to często zmieniająca się nawierzchnia i walka z przeciwnikami, croosover jest w miarę

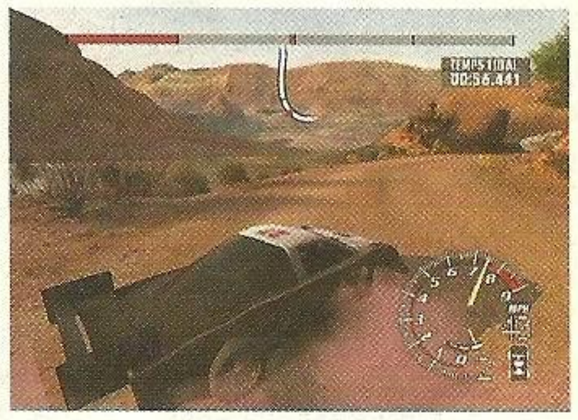
■ Uwielbiam zapach palonej gumy i spalin o poranku. Tylko kurzu nie lubię, ale na szczęście to przeciwnicy muszą go łykać. Co za piękna gra...



■ Widok z kabiny to podstawa we wszystkich grach rajdowych. Mamy nadzieję, że Polyphony Digital także kiedyś to zrozumie.

podobny do rallycross, ale trasa jest dłuższa i bardziej kręta, hillclimb to olbrzymie prędkości, a normalne wyścigi to nieustanna koncentracja – nie sposób zapamiętać niektórych tras, więc na wydarzenia na trasie trzeba reagować błyskawicznie i bezbłędnie. Niemal wszystkie trasy są świetne, ale z czasem (czyli z postępami w karierze) robią się po prostu genialne. Trudne, wymagające, najeżone pułapkami w stylu małej hopki tuż przed ostrym zakrętem, lub przepaści kryjącej się za ostrym wirażem. Nie da się jechać z pedałem gazu wduszonym do dechy i liczyć, że jakoś to będzie...
Ilość tras robi przyzwoite wrażenie. Do przejechania jest 48 odcinków specjalnych w trybie rally (po dwanaście w Australii, Wielkiej Brytanii, Monte Carlo i Szwecji), 18 czeka na nas w hill climb – po 6 w USA, Argentynie i Kanadzie. Reszta trybów musiała się jednak zadowolić mniejszą ilością torów – po osiem w każdym z nich (rally cross, crossroad, ice racing). W sumie tras jest jednak aż 90, co pozwala naprawdę długo się bawić. Szczególnie w trybie kariery.

Kariera jest długa i bardzo owocna – odkrywamy tam nowe trasy, samochody, a bonusem za długie jeżdżenie danym modelem są nowe kolory malowania karoserii. W tym trybie zabawy można stosować dwie taktyki – robić wszystko i dopiero potem zdążać do celu, czyli ostatniego wyścigu lub iść na skróty, czyli jeździć tylko w tych rajdach, które są potrzebne aby otworzyć sobie drogę do następnych wyzwań.
Styl jazdy... No cóż, nie oszukujmy się, w grach video próżno szukać stuprocentowego realizmu. Przyczyna jest w zasadzie jedna – byłoby za trudno w to grać, co powodowałoby oczywiście zniechęcenie i szybkie porzucenie takiej gry przez wszystkich oprócz absolutnych maniaków. Dlatego programiści starają się iść na pewien kompromis i w przypadku **RalliSport 2** udało im się go osiągnąć. Samochody prowadzą i zachowują się na trasie świetnie, a przy tym jest bardzo szybko, efektownie i zręcznościowo, choć nie do przesady. Spora w tym zasługa kraks, które choć wyglądają rewelacyjnie i powodują, że z fury zostaje niemal sama klatka na kółkach, to jednak nie bardzo przeszkadzają w kontynuowaniu jazdy. Oczywiście dopóki nie zmienimy realizmu uszkodzeń, ale nawet wtedy niełatwo jest kompletnie zdemolować samochód – wymaga to ciężkiej pracy i dużego samozaparcia. Po kilkudziesięciu minutach prób największym moim osiągnięciem było urwanie jednego z przednich kół i zepsucie silnika. Tyle, że nadal dawało się jechać (fakt, że trudno, ale zawsze) i ani razu nie dałem rady doprowadzić do zupełnego rozwalenia samochodu.
Lepiej jest za to ze zróżnicowaniem samochodów pod względem modelu jazdy – każdy ma inny i do każdego trzeba się krócej lub dłużej przyzwyczajać. Na przykład przesiadka z Seata Cordoby z napędem na wszystkie koła na Renault R5 napędzanego tylko na tylną oś jest dość trudna. Inne zachowanie w zakrętach, inne przyspieszenie, ba, nawet trasa wydaje się nieco inaczej wyglądać. I tak jest ze wszystkimi furami, których w sumie jest w **RalliSport Challenge 2** jest czterdzieści (po osiem dla każdego rodzaju wyścigów) oraz trzy dodatkowe, klasyczne furki (np. Lancia Stratos). Marek też jest sporo, RS2 znajdziemy samochody od: Volvo, BMW, Forda, Volkswagena, Citroena, Saaba, Subaru, Toyoty, Mitsubishi, Hyundaia i jeszcze kilku innych. W trybie kariery w danej klasie wyścigów pojeździmy tylko przydzielonymi do niej samochodami, ale już w Time Attack, czy Single Race możemy dowolnie wybrać sobie bryczkę. Zresztą ten drugi to fajna zabawka – na każdej z tras, które normalnie dostępne są tylko dla jednego samochodu możemy ścigać się z przeciwnikami sterowanymi przez konsolę lub na podzielonym ekranie z kumplem. W obu tych trybach grafika jest lekko zubożona – brakuje kurzu unoszącego się za samochodami, śladów opon na drodze, unoszonych pędem liści itp., ale za to szybkość wyświetlania grafiki jest jak najbardziej ok. Tryb online ma podobne ograniczenia – grafika nie jest aż tak bardzo



dopalona, a i zderzeń z przeciwnikami brakuje. W sumie nie jest to złe – w rajdach też nie ścigamy się z innymi samochodami na trasie, ale kolizje mogłyby dodać nieco smaczku zabawie. No nic, jak ktoś woli karambole to niech wypróbuje TOCA 2 poprzez Xbox Live!

Najgorszą rzeczą w RalliSport 2 jest bez wątpienia muzyka – radzę ją albo wyłączyć (zagłusza pilota na trasach rajdowych), albo podłożyć własny soundtrack. Za to reszta jest super – Dolby Digital sprawia, że nasz samochód inaczej brzmi na otwartej przestrzeni, a zupełnie inaczej w tunelu. Każdy samochód ma swój charakterystyczny dźwięk silnika. Słychać też strzały z wydechu, kamyczki uderzające o podwozie, okrzyki kibiców, czasami odgłosy natury. Nie można tu nic zarzucić dźwiękowcom z Digital Illusion. Ale muzykę dokumentnie zwalili, musiałem to powtórzyć.

Wybór jest prosty – **RalliSport 2** to gra, którą każdy fan wyścigów powinien mieć w swojej kolekcji. A Xbox pod względem ścigałek to obecnie najpotężniejsza konsola na rynku – **RS2**, Project Gotham 2, TOCA 2 to tylko trzy wydane wyłącznie na konsolę Microsoftu rewelacyjne racery. A pozostałe, oprócz Gran Turismo 4 i WRC3 i tak są multiplatformowe.
Marcellus

Xbox — *Prześliczne i grywalne. Jakieś pytania?*

- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Digital Illusions
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.0

Wykorzystuje: *Memory Card, EyeToy,*

- **Dobre:** To prosta i relaksująca siekanka. Momentami ciepłe i sympatyczne kolorki. Dużo broni i wiadra amunicji.
- **Złe:** Sterowanie (podobnie jak w większości konsolowych FPP) nie lubi się za bardzo z padem.
- **Brzydkie:** Nienajlepsze wykonanie i uproszczone do bólu zasady mogą się nie podobać.

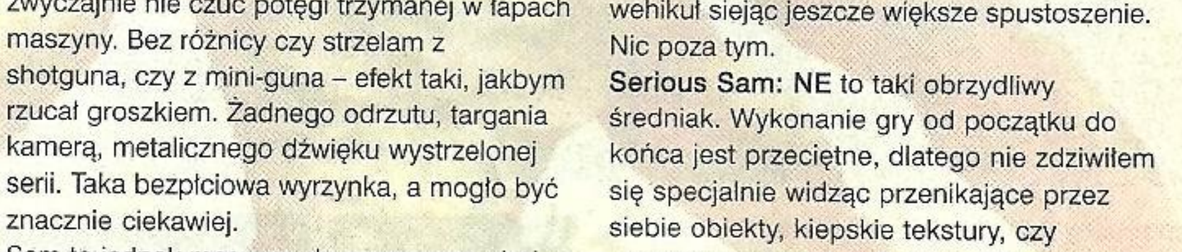
SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER

Wbrew tytułowi żadna gra z Samem nie jest poważna

Serious Sam: Next Encounter nie zrywa z tradycją i w prostej linii kontynuuje jedną z najbardziej kolorowych, rzeźniczych i maksymalnie uproszczonych strzelanek jaka kiedykolwiek pojawiła się na domowych platformach do gier. Serious Sam to dobra propozycja dla tych graczy, którym dzisiejsze shootery fpp wydają się zbyt wymagające i skomplikowane. Gra spokojnie mogłaby pretendować do miana najbardziej odmóżdżonej i niepoważnej strzelaniny roku. Całość utrzymana jest w kolorowym, niemal komiksowym klimacie, nie brakuje humoru, a broń praktycznie w ogóle nie odpoczywa. Ostatnio rzadko trafia się shooter, w którym gracz atakowany jest ze wszystkich stron przez hordy przeciwników. Producenci stawiają dziś na małe ilości spryciarzy, którzy nie pchają się sami pod lufę i dużo kombinują. Szkoda. Tym większe nadzieje wiązałem z Serious Sam, gdzie twórcy postawili przede wszystkim na ilość. Hurtową ilość.

Tytułowy rozrabiaka nie będzie jedyną grywalną postacią dramatu. Oprócz Sama, przygotowana została cała rzesza szaleńców, którymi można rozpocząć zabawę. Wśród nich znajdziecie tak nieprawdopodobnych osobników, jak półnagi facio w beciku niemowlęcia (Baby Sam), a do tego jakiś kościotrup, podstarzały rybak i przykładowo klaun. Postaci jest znacznie więcej, część z nich pozostaje jednak zablokowana przed początkującymi wymiataczami. Po wybraniu figuranta należy zastanowić się jeszcze nad odpowiadającą upodobaniom planszą i do dzieła. Pozostaje już tylko częstować ołowiem wszystkie obślizgłe elementy otoczenia. Wymagające, prawda? Jatka jest niesamowita i wszystko byłoby cudownie, gdyby chłopaki z Climax popracowali nad grą trochę dłużej. Zabrakło jej kilku podstawowych rzeczy, ale wyliczymy to jakoś po drodze.

Serious Sam: Next Encounter to czystej krwi siekanka, w której nie mogło zabraknąć pokaźnego arsenału broni. I muszę przyznać, że naprawdę jest czym wyrzynać. W trakcie kilkunastogodzinnej kariery zabijaki do plecaka wrzuciłem takie zabawki jak uzi, dwururkę, potężnego mini-guna, miotacz ognia, wyrzutnię rakiet, snajperkę. Z otwartymi ramionami przywitałem piłę spalinową oraz możliwość prowadzenia ognia z dwóch



■ Licencjonowanie rządzi światem - w tym Samie nie maczali palców oryginalni twórcy.

mniejszych broni jednocześnie. Gra jest bardzo szybka, a kolejne zgony zasilają konto gracza w punkty. Zdejmowanie większej ilości przeciwników w krótkim odstępie czasu konsola potraktuje jak kombo (killing spree) i naliczy jeszcze więcej punktów. Fajna sprawa. Natomiast po skończonej batalii wszystkie te zabójstwa, czas przeprawy i znalezione rzeczy zostają podsumowane, a szalony Sam dostaje medal za uzyskane wyniki. Problem pojawia się na poziomie trudności Easy, gdzie medali zwyczajnie nie ma.

No tak, jest dużo broni, multum przeciwników, mnóstwo wystrzelonej amunicji, ale zwyczajnie nie czuć potęgi trzymanej w łapach maszyny. Bez różnicy czy strzelam z shotguna, czy z mini-guna – efekt taki, jakbym rzucał groszkiem. Żadnego odrzutu, targania kamerą, metalicznego dźwięku wystrzelonej serii. Taka bezpłciowa wyrzynka, a mogło być znacznie ciekawiej.

Sam to jednak maszyna do masowego uboju pokrak. Tych jest niemiłosiernie dużo i zostały ładnie zróżnicowane pod względem wyglądu, rozmiaru, szybkości oraz siły. Nasz rzeźnik wyśle do piachu zarówno dalekich kuzynów żaby i dinozaura, jak również wielkie, słoniowate monstra, a nawet ludzi. Szczególnie fajnie rozwalało mi się rozwrzeszczanych, biegnących w moim kierunku straceńców, którzy dźwigali na plecach duże ilości materiałów wybuchowych. Taki samobójca, jeśli go trafić w tłumie innych przeciwników, równa z ziemią całe otoczenie, za co konsolka wypłaca niezłe chleby.

Podobali mi się również wariaci na wózkach inwalidzkich, siejący rakietami. Konkret. •le natomiast, że zarówno zwykłym przeciwnikom jak i szefom nie trzeba w zasadzie poświęcać większej uwagi, gdyż rozlatują się po dwóch, czasem trzech trafieniach.

Rozstrzelane ekipy zostawiają po sobie butle z energią, naboje, kawałki zbroi, słowem wszystko, co przyda się Samowi w dalszej wędrówce. Miejsca, które odwiedzi rzeźnik nie są szczególnie wyszukane. To z reguły większe areny, które po szczelnym zamknięciu ze wszystkich stron napełniają się przeciwnikami. Kiedy Sam załatwi sprawę, otwiera się jedno z wyjść, a tam czeka już kolejna arena. I następna. W tej grze nie ma innych zadań. Nie ma szukania kart, czy kluczy. Czasem trafi się przełącznik niemal sąsiadujący z drzwiami, które otwiera, a innym razem Sam znajdzie się jakiś opancerzony wehikuł siejąc jeszcze większe spustoszenie. Nic poza tym.

Serious Sam: NE to taki obrzydliwy średniak. Wykonanie gry od początku do końca jest przeciętne, dlatego nie zdziwiłem się specjalnie widząc przenikające przez siebie obiekty, kiepskie tekstury, czy „przezroczyste ściany", które nie pozwalają Samowi na pełną swobodę ruchu, nawet, gdy wokół rozciągają się szerokie połacie terenu. A może to jakiś silny wiatr wpycha bohatera z powrotem w centrum wydarzeń? Nieważne. Do zakupu gry nie przekona Was ani animacja zasuwająca w 30 klatkach, ani prosty, niewyszukany, pozbawiony mocy dźwięk, ani też straszliwie pstrokate i jaskrawe kolorki, zlewające przeciwników i otoczenie w jedną masę. Dobry mógł być tryb multiplayer i online, a zwłaszcza możliwość przejścia gry w kilka osób. Co z tego, skoro grafika w tym przypadku ubożeje jeszcze bardziej. No cóż, w Stanach ta gra schodzi z półek za 19 dolców. U nas bez dwóch stówek raczej się nie obędzie. Postarajcie się w to nie grać, chyba, że bardzo musicie.

Matt

PS2 i GameCube *Lekka i prosta strzelanka. Za lekka i za prosta.*

- *Wydawca:* Global Star
- *Producent:* Climax
- *Liczba graczy:* 1-8

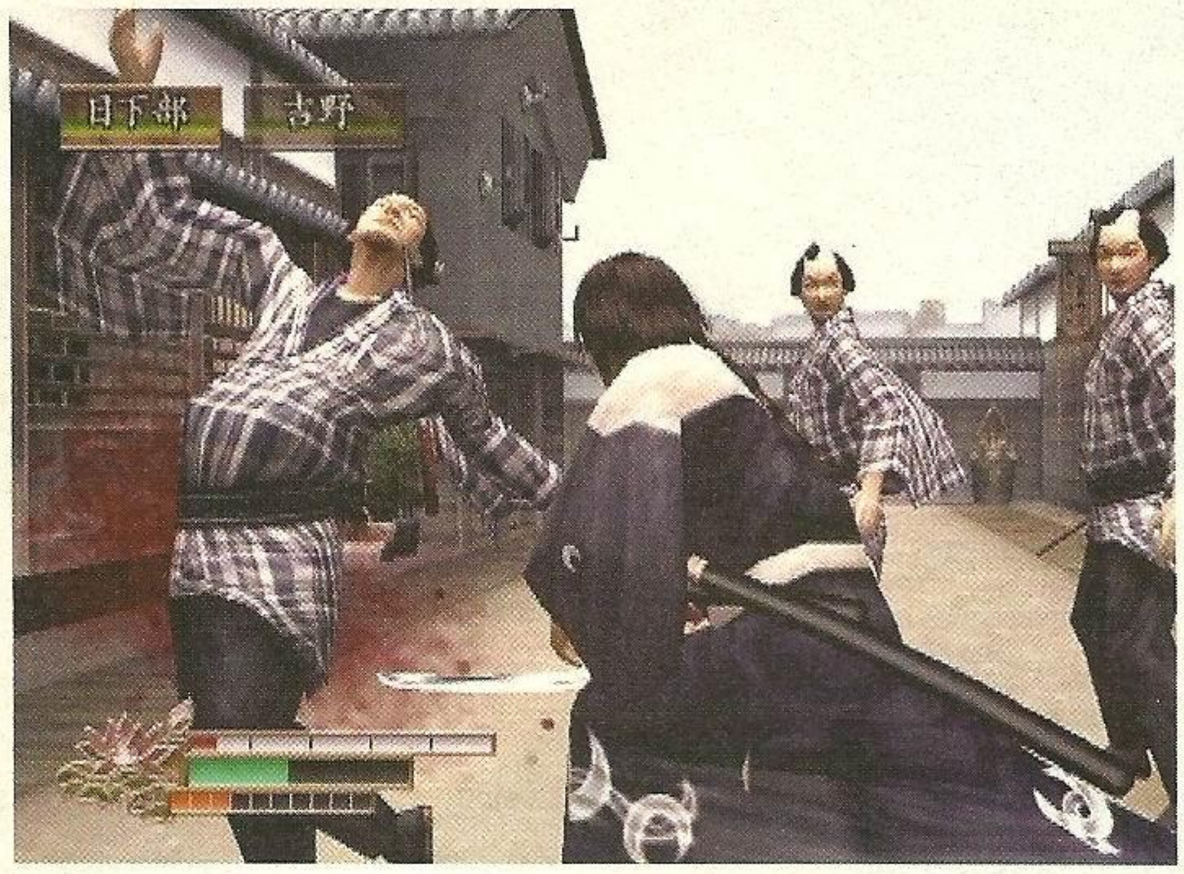
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor*

5.5

■ Choć jeśli gra będzie w cenie platyny, spokojnie podnieście ocenę o jedno oczko..

- **Dobre:** Swoboda, rozbudowane techniki walki i samo bycie samurajem.
- **Złe:** Niska ilość detali, kłopotliwe włączanie stanu gry po śmierci.
- **Brzydkie:** Tekstury otoczenia, drażniąca muzyka i skrzeki mieszkańców.



WAY OF THE SAMURAI 2

Wolność, swoboda i dziewczyn(k)a młoda... Banzai!

■ WotS 2 można nieco na wyrost porównać do GTA - dość rozbudowany świat, ogólna swoboda i sporo ciekawostek.

Nie tak łatwo być samurajem. Szczególnie, gdy trafi się do małego miasteczka, gdzie wszyscy się znają i podejrzliwie patrzą na kręcących się z mieczem obcych. Bohater **Way of the Samurai 2** znalazł się pewnego dnia w takim miejscu, zwanym Amahara. Nieznane są powody złośliwych twórców z Acquire, dla których umieścili na drodze samuraja tę mieścinę. Wiadomo, że to graczom przychodzi wcielenie się w postać nieszczęśnika i przeżycie kilku dni w nowym otoczeniu.

Na początku wybiera się jedną z trzech dostępnych postaci (jedna z nich to bardzo ponętna pani), odpowiednie ubranie i nadaje ksywkę. Gra zaczyna się od spotkania małej dziewczynki, która dzieli się z bohaterem jedzeniem, po czym ucieka. Trochę niefortunnie, bo wpada na grupkę zbirów należących do Aoto-gangu. Przed graczem staje wybór: pomóc małej piorąc złośliwych oprychów lub pozostawić ją na pastwę losu. Samurajowi nie przystoi nie zrewanżować się za pomoc, więc po chwili bohater staje do walki.

Tak wygląda cała gra. Zadanie gracza polega na tym by po prostu żyć w Amaharze reagując w wybrany sposób na to, co się dzieje dookoła. Chętni mogą obiecać małej, że nauczą ją czytać i pisać. Ci, którzy wolą wikłać się w polityczne problemy miasta spokojnie mogą olać dziewczynkę i skupić się na tym, co ich bawi. Amahara jest miejscem walki o władzę między wspomnianym gangiem, a przedstawicielami władz feudalnych. Gracz musi wybrać komu chce pomagać, chociaż nic nie stoi na przeszkodzie by atakować raz jednych, raz drugich. Swoboda wyboru jest duża, ale zdarzają się momenty, gdy po prostu trzeba coś zrobić niekoniecznie mając na to ochotę. Gra najczęściej rzuca wtedy bohatera w wir walki i lepiej mieć dobrze opanowaną sztukę władania bronią białą.

Początkowo samuraj zna kilka ciosów. Ot zwykłe pchnięcia, cięcia pionowe i poziome oraz atak z wyskoku. Po stoczeniu kolejnych walk bohater uczy się nowych technik, które można łączyć w kombinacje. A jako, że ciosów i technik jest zatrważająco dużo mashowanie przycisku nie przynosi oczekiwanych rezultatów. **WotS 2** przypomina w tym miejscu mordobicie, w którym liczy się umiejętność przerwania czy wyprowadzenia ataku w odpowiednim momencie, parowania ciosów i schodzenia z linii. Często trzeba wyczuć, w którym momencie oponent podniesie miecz by przejechać mu klingą po żebrach. W zwarciu można użyć haniebnego kopnięcia w kostkę lub odrzucić frajera na kilka metrów mocnym ciosem w klatę.

Walka jest trudna, chociaż sporym ułatwieniem jest to, że przeciwnicy najczęściej dopuszczają się ataków jeden na jednego nawet będąc w grupie. Trzeba trochę poćwiczyć, by stać się prawdziwym samurajem i ze spokojem ciąć bardziej wymagających przeciwników. Sami to zrozumiecie, gdy na drodze stanie Wam bardzo szybki mnich lub mistrzowie miecza feudalnych panów. Bardzo łatwo wtedy o śmierć, a wczytywanie stanu gry po otrzymaniu ostatecznego ciosu jest uciążliwe – konsola chce nadpisać save i zacząć rozgrywkę zupełnie od nowa! Trzeba bardzo uważać by nie skasować sobie w tym momencie stanu gry.

W grze dostępnych jest bardzo dużo broni, które zbiera się po pokonanych przeciwnikach. Są oczywiście zwykłe miecze, nie brakuje sztyletów, czasem trafi się na olbrzymią maczetę. Niestety, z niezrozumiałych powodów czasem nie można podnieść leżącego oręża i przepadają naprawdę niezłe okazy.

W mieście roi się od samurajów, oprychów i zwykłych, pracujących na utrzymanie mieszkańców. By nie wzbudzać niechęci trzeba zabrać się samemu do roboty. Wystarczy podejść do pośrednika i zapytać o zadanie. Jeśli ktoś ma ochotę być feudalnym sługusem, może poszukać pracy u zarządcy, który wydaje się być zainteresowany bohaterem. I mówię tu o preferencjach seksualnych. Trzeba jednak przyznać, że świetnie radzi sobie z mieczem, jakkolwiek dziwnie to nie brzmi. Szacunek u miejskiej gawiedzi oznacza spokojne zakupy w sklepach, a także przyjazne spojrzenie innych samurajów, którzy czują się w obowiązku ściąć każdego, kto za bardzo cwaniakuje. A ja podczas grania chciałem pokazać im wszystkim, kto tu rządzi.

Posiekanie kilku wieśniaków spowodowało, że byłem wyganiany z każdego sklepu, a napotkani wojownicy stawali na mój widok do walki. Oferty pracy również były odpowiednio gorsze. Propozycja wybicia kilkunastu uzbrojonych szaleńców nie należy przecież do specjalnie zachęcających, no chyba, że chcemy się szybko przenieść w zaświaty.

Trzeba dobrze wybierać, chociaż nic się nie stanie, jeśli nie będzie się w mieście kochanym. Ważne, żeby znalazło się miejsce, w którym można się przespać. Sen regeneruje siły i napełnia pasek energii. Prawdę mówiąc w grze można nic nie robić, tylko spać. Z głodu się nie umrze, a można być pewnym, że konsola sama się zgłosi z jakimś zadaniem.

Rozgrywka podzielona jest na dni. Gdy chcemy się z kimś spotkać, trzeba przyjść o odpowiedniej porze. Z rana nie uda się trafić na ślicznotkę podającą informację o tym, gdzie znajdują się ciekawe bronie, w nocy nie powalczy się za pieniądze. Późnym wieczorem można pobawić się w silent killera, zabijając włóczące się po miasteczku kobietki. Wiem, że to niegodne samuraja, ale nie mogłem się oprzeć pokusie skrócenia o głowę jednej piękności, gdy nie doczekałem się pewnej, wiecie jakiej, oferty *(no ładnie... – mac)*. Chociaż przesadą jest pisanie o odcinanej głowie. Postacie giną w efektownej fontannie krwi, która przywodzi na myśl *Kill Bill* Quentina Tarantino.

Amahara podziela jest na kilka części, między którymi bohater przemieszcza się wskazując na mapie cel wędrówki. Z jednej strony to dobre rozwiązanie, gdy trzeba szybko dostać się na drugi kraniec miasta, ale gorzej, gdy chce się majestatycznie przejść do sąsiadującej dzielnicy.

Graficznie **WotS 2** nie zachwyca. Ładne i efektowne intro wprowadza w pozytywny nastrój, który niestety ulatnia się w chwili ujrzenia gry w akcji. Ilość detali miasteczka jest znikoma. Domy są podobne, pokryte słabymi teksturami. Tam samo podłoże. Nie wspominam o małej rzeczce, która wygląda jak maźnięcie pędzlem na płótnie.

Mieszkańców jest kilka rodzajów, ale wszyscy z danej grupy są niemalże identyczni. Nagana twórcom należy się za częste pojawianie się postaci znikąd. Takiego dorysowywania się dawno nie było. Podobać się za to może scena śmierci samuraja. Ekran robi się czerwony, a sylwetki przeciwników czarne.

Muzyka jest dobra, pasuje idealnie do klimatu, ale drażni niemiłosiernie. Poszczególne motywy powtarzają się nieustannie aż do znudzenia. Postacie też zbyt wiele nie mówią. Zagadnięty mieszkaniec coś tam skrzeknie, albo krzyknie. Jedynie podczas przerywników opartych na silniku gry można posłuchać, co mają do powiedzenia rozmówcy. Lektorzy spisali się dobrze, ale MGS to nie jest.

Gra jest całkiem przyzwoita, pozwala zobaczyć jak niełatwo było być samurajem dostarczając sporo zabawy przy wybieraniu ścieżki. Swoboda, choć ograniczona, jest dość spora i daje uczucie prawdziwego życia w Amaharze. Tyle tylko, że wiem o tym, że i tak dziewięćdziesiąt procent z Was nigdy w nią nie zagra. A szkoda.

Mielu

PlayStation 2 — *Najlepszy symulator samuraja?*

- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Acquire
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.0

- **Dobre:** Długa gra z ciekawymi misjami oraz z nienajgorszą oprawą. Tryb kooperacji.
- **Złe:** System celowania i odradzanie się przeciwników. System celowania i odradzanie się przeciwników. System....
- **Brzydkie:** Chwilowe przycięcia animacji i zbytnio... hmmm... „stonowana" kolorystyka.

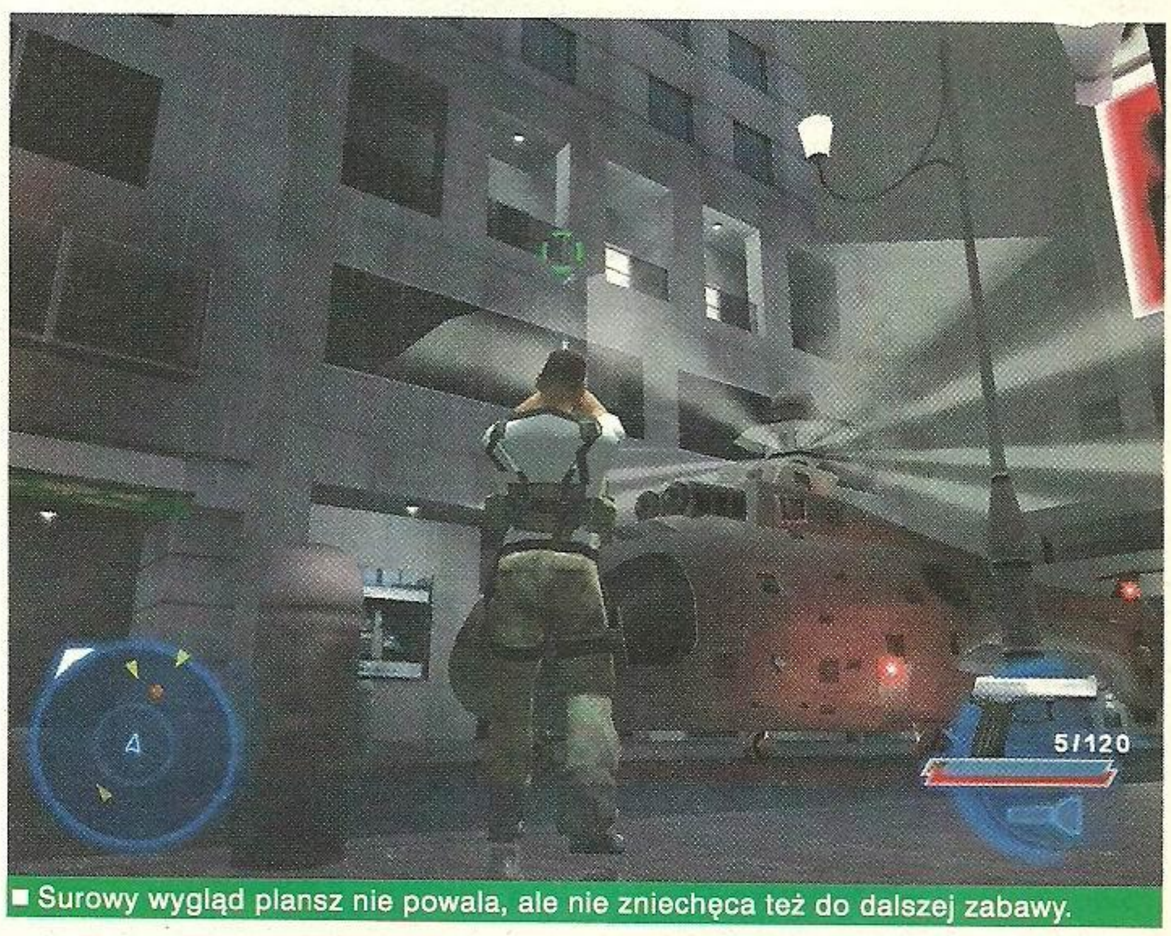
SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN

Nawet bohater musi czasem odpocząć. Wiedział o tym Snake ustępując Raidenowi, a teraz do podobnych wniosków dochodzi Gabriel Logan.

W przypadku Solidnego Węża wielu graczy nie mogło wybaczyć twórcom zamiany twardego i zahartowanego w boju komandosa na młodego i niewyrobionego bishonena z mlekiem pod nosem, ale odnośnie Gabe'a i jego następcy nikt nie powinien mieć podobnych dylematów oraz rozterek natury moralnej. I bynajmniej nie chodzi o to, że coś niby było nie w porządku z Loganem. Swego czasu chłopak zrobił, co do niego należało i na pewno wszyscy fani serii wspominają ciepło tego czarnowłosego dryblasa cierpiącego na poważne skrzywienie nóg. Teraz, świadom dobrze spełnionego obowiązku, Gabe postanowił nieco odpocząć od niebezpiecznych akcji w terenie. Obecnie nasz stary znajomy spłaca dług wobec ojczyzny w nieco inny sposób. A mianowicie – kierując elitarną jednostką do zadań specjalnych IPCA. Głównym celem Gabe'a nadal jest powstrzymać epidemię związaną z odmianą wirusa Syphon Filter, ale tym razem on sam przyjmuje jedynie rolę mentora oraz koordynatora wszystkich działań skierowanych przeciwko globalnemu zagrożeniu, a podwładni muszą wykonywać jego polecenia. A do nich należy każdy gracz, który zdecyduje się pomóc zasłużonemu weteranowi w walce z międzynarodową siatką terrorystów. Jednak inaczej niż w MGS2, nikt tutaj nie nakazuje Wam grać długowłosym blondasem o niewieścim spojrzeniu, a wygląd i dane Waszego bojownika zależą tylko od Waszego gustu. Takie rozwiązanie jest chyba mniej kontrowersyjne niż bezpłciowy bishonen, nieprawdaż?

IDZIEMY NA WOJNĘ

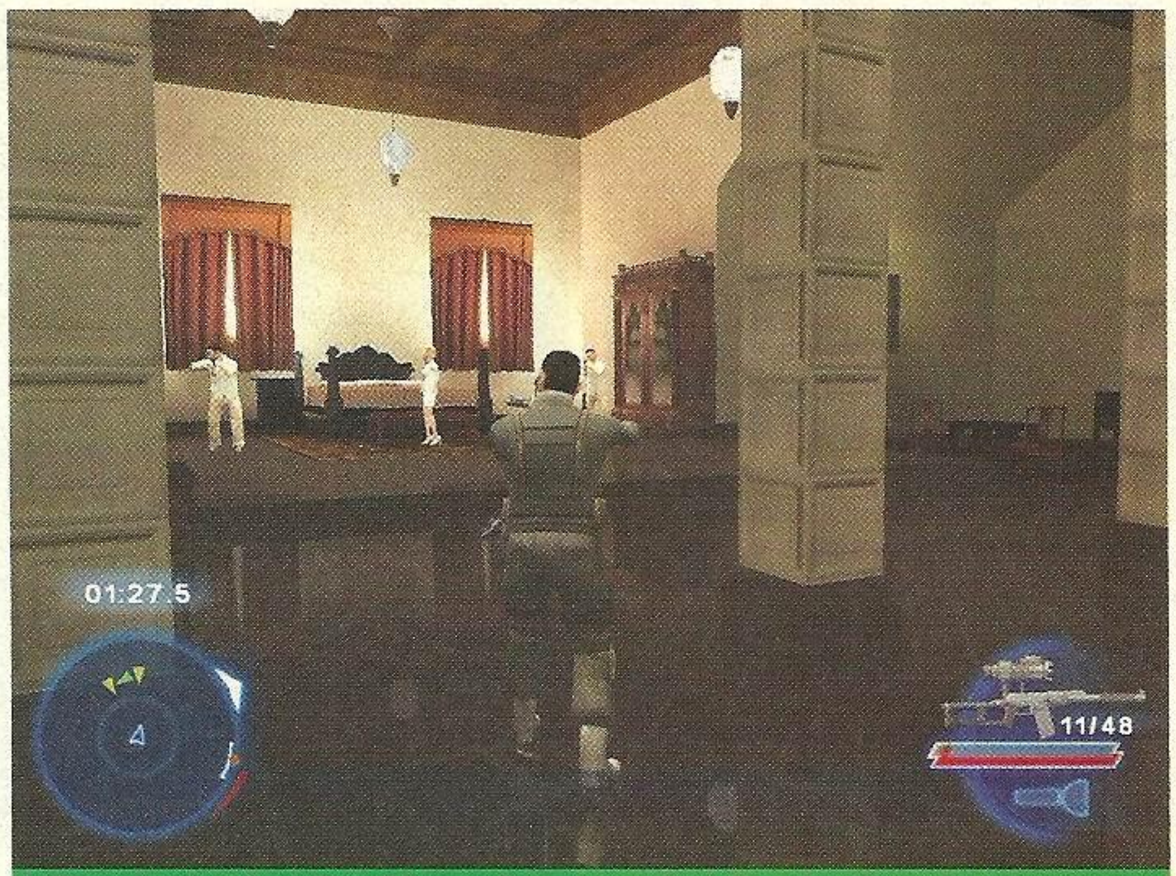
Wybór żołnierza jest pierwszym krokiem, jaki musimy podjąć przed przystąpieniem do eliminacji terrorystycznego ścierwa. Mężczyzna, czy kobieta? Łysy, czy z dłuższymi włosami? Z dziarą, czy bez? To tylko podstawowe z opcji, jakie mamy do dyspozycji przy tworzeniu własnego agenta, a w grze znajduje się ich mnóstwo. Poza tym za zaliczanie kolejnych misji będą dochodzić nowe bajery, którymi można przyozdobić naszego żołnierza i tym samym nadać mu unikalny wygląd. Osobiście bardzo przypadło mi takie rozwiązanie do gustu i wcale nie płakałem w poduszkę za panem Loganem. Tym bardziej, że chociaż Gabe zajmuje się teraz głownie strategicznym myśleniem oraz trzymaniem całej organizacji w ryzach, spotykamy się z nim później w jednej z misji. To dosyć miły akcent. No ale wróćmy do naszego podopiecznego. Nawet największy twardziel nie wyruszy na akcję bez odpowiedniego sprzętu, toteż następnym krokiem przed każdą misją jest dobranie właściwego wyposażenia. Na początku nie ma co liczyć na jakiś poważny arsenał i Waszą podstawową bronią będzie śmieszny pistolecik oraz nóż bojowy, ewentualnie paralizator. Może i kiepsko to wygląda, ale



■ Surowy wygląd plansz nie powala, ale nie zniechęca też do dalszej zabawy.

przecież początki zawsze są trudne. Za to później gra rekompensuje nam te niewygody. W trakcie poszczególnych zadań możemy się dozbroić likwidując wrogów i zgarniając ich sprzęt, a za wzorowe wykonanie misji dana giwera zostaje na stałe wrzucona do naszego arsenału. Już po kilku misjach doznacie prawdziwego oczopląsu nie wiedząc co wybrać. Co będzie lepsze na akcję w kopalni – shotgun o potężnej sile rażenia, czy może snajperka, przy pomocy której ustrzelimy terrorystów siedzących na wysokich wieżyczkach? Takie wybory będą przed Wami stawiane dosyć często, toteż zawsze starannie wybierajcie uzbrojenie, żeby później nie pluć sobie w brodę. W sumie to właśnie zbieranie co raz nowszych, militarnych zabawek stanowi główną siłę napędową tego tytułu. Siedemnaście dostępnych w grze misji można przejść wykonując jedynie tzw. „misje podstawowe", czyli zadania niezbędne do dalszego progresu, ale każdy ambitny gracz na pewno spróbuje też wypełnić misje dodatkowe, czyli zadania, których wykonanie jest opcjonalne. Nie muszę chyba dodawać, że ukończenie ich podnosi wyraźnie statystyki, pozwala zdobyć ciekawszy arsenał, otwiera dostęp do bonusowych poziomów, no i oczywiście wydłuża czas spędzony z grą. Fajna sprawa, ale...

■ Przed każdą misją można zmienić dowolnie wygląd naszego agenta, zapoznać się z jego dossier i statystykami oraz przejrzeć poufne dokumenty związane z zadaniem.

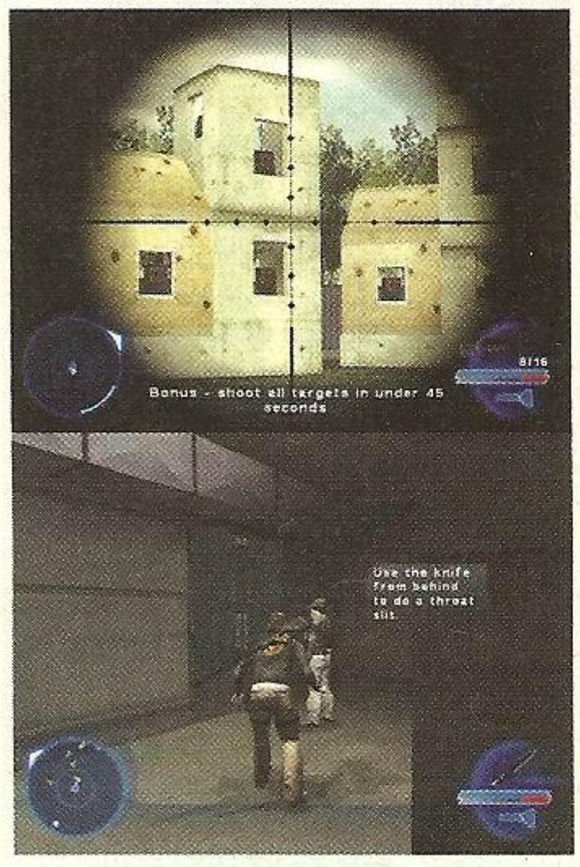


■ Używając broni z celownikiem optycznym można się pokusić o celnego headshota. Choć nie warto zabijać niewinnych cywili.

JESTEŚMY NA WOJNIE

Co się okazuje na samym polu bitwy? Ano okazuje się, że wojna to mocno przerąbana sprawa. Ale po kolei. Widok klasyczny dla serii, czyli TPP. Kamera także klasyczna, czyli „No odwróć się ty %&*, przecież nie widzę kto do mnie strzela"! Ha, początek wojny zniechęca, lecz my brniemy dalej. Dostajemy wskazówki ze sztabu głównego. Trzeba jedynie zapobiec dostaniu się trucizny do ujęcia wody pitnej, zlikwidować przywódcę grupy terrorystycznej, ocalić jakiegoś kolesia, osłaniać innego agenta i na koniec zlikwidować kolejnego złego pana. Chwila, moment, co, jak, gdzie i kiedy? W niektórych misjach jest taki natłok informacji oraz dyrektyw od naszych przełożonych, że naprawdę nietrudno jest stracić w tym wszystkim orientację, a rozgrywka staje się chaotyczna niczym mecz w wykonaniu polskiej reprezentacji piłkarskiej. Z jednej strony nadbiegają terroryści, z drugiej coś wybucha, a dowództwo właśnie dorzuca kolejne zadanie! Co robić najpierw? Za co się zabrać? Kogo zabić, a kogo zostawić przy życiu?! Z pomocą przychodzi nam tu mapka, na której zaznaczono wszystkie najważniejsze punkty na planszy. Problem polega jednak na tym, że jest ona mało czytelna już na najprostszych poziomach, a na kilkukondygnacyjnych planszach staje się wręcz bezużyteczna.

I tak biegniemy przed siebie likwidując napotkanych wrogów w nadziei, że jakimś cudem natkniemy się na miejsce, w którym należy wykonać jedno z zadań. Niestety, niektóre z nich są na czas, toteż ich wykonanie staje się jeszcze trudniejsze. No właśnie, myślałem, że to trójka była grą z maksymalnie wyśrubowanym poziomem trudności, ale okazuje się, że **Omega Strain** bez problemu odbiera palmę pierwszeństwa



starszej siostrze. W każdym etapie na pewno zginiecie nie raz, ale na szczęście dzięki systemowi checkpointów nie będziecie musieli zaczynać każdego poziomu od początku, a jedynie kontynuować przerwane zadanie. Chociaż z drugiej strony, i tak będziecie zmuszeni do powtarzania poszczególnych etapów po kilka razy, jeśli tylko zechcecie zaliczyć wszystkie dyrektywy. Taki już los rasowego komandosa. I w sumie pewnie nikt nie miałby nic przeciwko takiemu powtarzaniu poziomów (wszak misje są bardzo ciekawe i zróżnicowane), gdyby nie kilka małych zgrzytów doprowadzających po jakimś czasie do granic cierpliwości.

Z naszym wojakiem wszystko jest w porządku. Wygląda fachowo, może się skradać, turlać, wspinać na przeszkody i nawet pomimo jeszcze dziwniejszego sposobu biegania niż u Logana, robi naprawdę pozytywne wrażenie. Uczucie niesmaku pojawia się jednak gdy tylko zaczynamy strzelać. To znaczy samo strzelanie jest spoko, ponieważ zarówno efekty dźwiękowe jak i graficzne towarzyszące wyrzucaniu ton ołowiu w kierunku przestępców nie pozostawiają wiele do życzenia. Tylko, żeby wpakować ten ołów w cel, najpierw trzeba go trafić. Tutaj wychodzą na wierzch poważne niedopracowania systemu autocelowania, który sprawdza się jedynie wówczas, gdy mamy do czynienia z pojedynczym przeciwnikiem. Jednak gdy stawi nam czoła więcej niż jeden czy dwóch bandziorów, możemy mieć poważne problemy z namierzeniem delikwentów. Umiejętnie manewrując pomiędzy przeciwnikami i ustawiając się pod odpowiednim kątem możemy wreszcie jakoś zrozumieć prawidła kierujące zasadami celownika, ale jest to dosyć denerwujące. No i zabiera nam sporo czasu. Ale to jeszcze nie wszystko, najgorsze dopiero przed nami. Wybiegasz na ulicę, szybką serią kładziesz draba po lewej, błyskawicznie kucasz i perfekcyjnym „headshotem" skracasz żywot przestępcy, który próbował zajść Cię od tyłu. Uff, chwila odpoczynku, przeładowanie broni i... kulka w potylicę. Że niby jak?? Przecież załatwiłem tego kolesia z tyłu, więc skąd wziął się tam ten frajer?! Ano znikąd. Po prostu się pojawił. Okazuje się, że w niektórych miejscach przeciwnicy odradzają się i zawsze po zlikwidowaniu jednej ekipy pojawi się następna. No wybaczcie, moi drodzy, ale co to ma być? Kiepski platformer, gdzie jakieś

Kilka słów z autorami Syphon Filter: Omega Strain

Zamiast rozgrywania klasycznego deathmatchu, w SF: Omega Strain daliście osobom grającym online okazję do wspólnego kończenia poziomów współpracując ze sobą. Dlaczego zdecydowaliście się właśnie na takie rozwiązanie i jak ta współpraca z kolegami wpłynie na samą rozgrywkę?

Nad trybami deathmatch oraz co-op zastanawialiśmy się we wczesnych fazach produkcji gry i biorąc pod uwagę fabułę, w której występuje Gabe oraz sporą liczbę jego przyjaciół, tryb współpracy wydał nam się naturalną koleją rzeczy. Umieszczenie w grze postaci mających pomagać Loganowi, a nie z nim walczyć, dało nam też szersze pole do popisu w kwestii fabularnej.

Natomiast sama gra online z kolegami pozwala na przejście danego poziomu z wykorzystaniem strategii, których nie można by wcielić w życie w trybie singleplayer. Gra w zespole umożliwia nie tylko odkrycie zupełnie nowych obszarów na planszy, ale również zdobycie nowych przedmiotów i broni, co nie byłoby możliwe bez pomocy towarzyszy.

Czy istnieje kilka sposobów na ukończenie każdego poziomu?

Tak, a najbardziej będzie to widoczne właśnie w trybie kooperacji. Wszystkie etapy pozwalają na nieliniową rozgrywkę i liczba możliwych taktyk do wykorzystania w trakcie przechodzenia misji jest po prostu ogromna.

Jak zaawansowana SI przekłada się na zachowania wrogów w samej grze?

Naszym największym osiągnięciem są ścieżki patrolujących żołnierzy, a raczej ich brak. W poprzednich grach producenci określali jakąś drogę, po której później mogła poruszać się dana jednostka. Taki system się sprawdzał, ale jednocześnie miał jedną poważną wadę – postać kierowana przez konsolę nie mogła opuścić z góry nakreślonej ścieżki. W Omega Strain udało nam się wyeliminować ten problem. Teraz sztuczna inteligencja żołnierzy pozwala im przemieszczać się w dowolne miejsca, a to oznacza, że jednostki wroga potrafią ścigać gracza nawet po całym poziomie.

Jak dużą rolę odgrywają w Omega Strain elementy skradankowe? Czy Syphon Filter nadal jednak pozostaje strzelaniną i grą akcji?

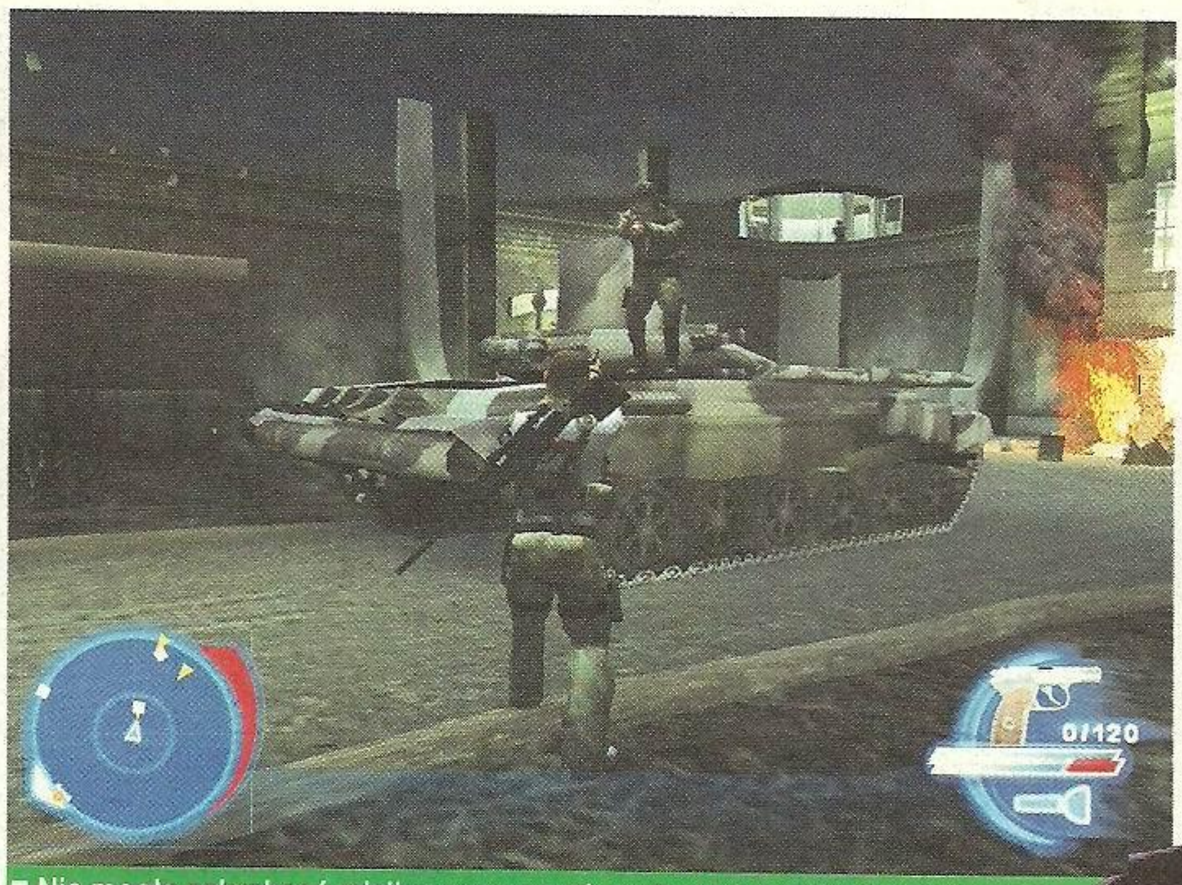
Seria Syphon Filter zawsze była doskonałą mieszanką czystej akcji i elementów skradankowych, a Omega Strain nie jest odstępstwem od tej reguły. W bonusowych misjach dla pojedynczego gracza, gdzie gra się dodatkowymi postaciami (jak np. Stone), działanie w ukryciu może być raczej trudne, a po każdej porażce gracz musi powtarzać zadanie. Jednak w pozostałych etapach skradanie się i atak z zaskoczenia jest jak

pokraki przeskakują sobie z innego wymiaru do naszego świata? Bleee, coś takiego nie powinno mieć miejsca w takiej grze! Minus... i to spory.

Jak więc widać los agenta nie jest usiany różami, ale jeśli tylko zdołacie pogodzić się z tymi niedogodnościami, to zabawa na pewno Was wciągnie. W końcu najważniejsze są fachowe misje umiejscowione na ciekawych poziomach, a tego na sto procent tu nie zabraknie. Etapy są naprawdę rozległe, możliwości kombinowania całkiem sporo, a samego strzelania momentami aż za dużo. Innymi słowami, stara zabawa w Syphon Filter w nowym stylu.

OBLICZE WOJNY

A na sam styl niebagatelny wpływ ma naturalnie oprawa gry. Tutaj w sumie nie ma czym się zachwycać, ale nie można też jednym zdaniem przekreślić pracy, jaką wykonali graficy oraz dźwiękowcy przy **Syphon Filter: Omega Strain**. Od razu rzuca się w oczy bardzo ograniczona paleta barw wykorzystana przy projektowaniu poziomów. Nieważne, czy właśnie biegamy po centrum handlowym w Michigan, dżungli w Jemenie, czy też białoruskiej fabryce, to i tak zawsze przywita nas trio w składzie szarość, czerń i brąz. Czasami dojdzie do tego trochę zieleni lub czerwieni, ale ogólnie rzecz biorąc i tak zróżnicowanie barw jest minimalne. Na dobrą sprawę nie ma się czemu dziwić – w końcu to nie jest gra o pokemonach, czy innych zmutowanych pokrakach. Modele postaci wykonano poprawnie i to samo tyczy się ogromnych plansz, które może nie powalają liczbą detali, ale prezentują się całkiem ciekawie. Porażką są za to filmiki serwowane pomiędzy misjami. Niby zachowują charakter przerywników z poprzednich części gry, ale wyglądają jakby żywcem wyjęto je z PSX'a. Można było się lepiej postarać. Cieszy natomiast fakt, że w stosunku do wersji beta, z jaką miałem styczność trzy miesiące temu, znacznie poprawiono jakość animki oraz wyeliminowano żółwie tempo akcji. Teraz wszystko śmiga znacznie szybciej i chociaż małe szarpnięcia zdarzają się od czasu do czasu, to sytuacja wygląda znacznie lepiej niż poprzednio. Na dźwięk również nie mam co narzekać. Muza może i jest raczej schematyczna i niezbyt porywająca, ale za to głosy postaci oraz efekty wystrzałów i innych dźwięków z pola bitwy autentycznie cieszą ucho. Ogólnie rzecz biorąc – dobra robota na zadowalającym poziomie.



■ Nie mogło zabraknąć misji rozgrywanych na terenie instalacji wojskowych.

WOJNA DOMOWA

Często możemy się spotkać z syndromem „szybkiej gry". Liczy się tylko efektowność, szybka akcja i bardzo krótki czas, jaki w rezultacie można spędzić z taką produkcją. Na szczęście nowy Syphon jest zupełnie inny. Przejście samej gry zajmie Wam minimum 15-20 godzin, a jeśli zapragniecie wykonać wszystkie zadania oraz wyśrubować statystyki, możecie doliczyć do tego co najmniej drugie tyle. No i jest też tryb online, o którym możecie przeczytać w ramce. W sumie warto było czekać, chociaż biorąc pod uwagę czas, jaki twórcy mieli na przygotowanie tej pozycji, mogło być znacznie lepiej. Chociaż ja i tak nie narzekam, bo „Syfon z filtrem" to jedna z moich ulubionych serii. Jeżeli miło wspominacie godziny spędzone przed telewizorem w towarzystwie Gabe'a Logana, to nie macie się co zastanawiać – ruszajcie śmiało do sklepu po **Syphon Filter: Omega Strain**.

Qoora

Dream Team

Jeśli masz na podorędziu trzech kumpli, możecie wspólnie stawić czoła terrorystycznemu zagrożeniu i czerpać jeszcze więcej zabawy z samej gry. Najpierw w specjalnym łobby dobierasz sobie partnerów do gry w danym etapie, a następnie ustalasz z kolegami podział obowiązków oraz plan działania. Gra z kumplami to czysta przyjemność, a każda misja staje się o wiele przystępniejsza w trybie online niż w opcji przeznaczonej dla pojedynczego gracza. W wielu misjach spotkasz zadania, które można wykonać jedynie z pomocą pozostałych członków zespołu i nie zaliczysz ich w trybie „single player". Sprawę ułatwia też headset, który umożliwia bezproblemową komunikację pomiędzy członkami zespołu. No cóż, dla posiadaczy dobrego łącza oraz Network Adaptora **Syphon Filter: Omega Strain** stanowi naprawdę łakomy kąsek.

PlayStation 2 — *Następnym razem niech wróci sam Gabe...*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* 989 Studios
- *Liczba graczy:* 1 (2-4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.8

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor*

najbardziej możliwe. Innymi słowy, jeśli agenci z jakiejś drużyny będą chcieli pozostać w ukryciu, nic nie stoi im na przeszkodzie. Mogą zdobywać przebrania, chować się w cieniu, używać tłumików do broni, albo najzwyczajniej w świecie przebić się przez misję nie zdejmując palca z cyngla. Co ciekawe, w większości misji gracze natkną się na bonusowe zadania, w których istotnym będzie ciche działanie. Jeżeli terroryści zdemaskują agentów, zaczną na przykład niszczyć dowody.

Patrząc na poprzednie trzy części fabuła gry była bardzo skomplikowana, a momentami nawet chaotyczna. Czy kolejne elementy historii pojawiały się stopniowo, czy też fabuła dla całej serii powstała od razu?

Historia zawarta we wszystkich częściach została napisana od razu. Na przykład w „ukrytym" filmiku na końcu Syphon Filter 1 można było zobaczyć tajemniczą osobę z Agencji ze skrzynią broni biologicznej Pharmacomu (wirus) w Washington DC i słychać było śmiech Mary (po uprzednim odprowadzeniu jej przez agentów). Na końcu drugiej części widzieliśmy Marę i tajemniczego jegomościa oglądających z daleka pogrzeb Teresy. Natomiast końcówka trójki, to podwodna akcja ze skrzyniami Pharmacomu i znowu śmiech Mary. Od samego początku Gabe walczył, aby odkryć prawdę dotyczącą wirusa. Kto za tym wszystkim stoi? Phagan, Markinson, Hadden, Mara, rząd?? Wreszcie w Omega Strain Gabe dociera do ostatniej tajemnicy dotyczącej całego spisku i wirusa. Ale za odpowiedzi na pewne pytania trzeba zapłacić wysoką cenę...

Czyli w Omega Strain cała historia znajdzie swój koniec?

Jeśli jako „historię" mamy tu rozumieć spisek Syphon Filter, to tak. Gracze dowiedzą się, dla kogo cały czas pracowała Mara i kto opracował wirusa oraz dlaczego to zrobił. Ale sam Gabe Logan jest teraz dowódcą bardzo potężnej organizacji i jego praca na pewno jeszcze się nie skończyła. Czeka go sporo niespodzianek, które także zaskoczą fanów serii.

W roku 2002 pojawiły się plotki o tym, że zaistniała możliwość nakręcenia filmu bazującego na serii Syphon Filter. Czy to prawda?

Tak, mieliśmy kilka propozycji, ale dla nas najważniejszym jest, aby jakakolwiek przyszła adaptacja Syphon Filter była zbieżna z naszą wizją i nie odbiegała jakością od tego, co prezentują gry. Dlatego też wciąż czekamy na odpowiedni moment.

Gdyby to do Was należał wybór, kogo widzielibyście w głównych rolach?

Zawsze wyobrażaliśmy sobie Aleca Baldwina jako Gabe'a Logana i Lucy Liu w roli Ling.

Baldwina? Eee... no dobra, dziękujemy.

- **Dobre:** Brutalny, wciągający western. Mnóstwo broni, świetne postacie, absolutnie absorbujący multiplayer.
- **Złe:** Liniowość, mało inteligentne zachowania przeciwników, nienajlepsze sterowanie. No i krótka jest ta gra.
- **Brzydkie:** Rozmycia, uproszczone teksturki. Można było lepiej.

■ Początkowo grę opracowywało Angel Studios dla Capcom. W międzyczasie...

■ ...Angel Studios stało się Rockstar San Diego, a wydawcą Rockstar Games.

RED DEAD REVOLVER

Rockstar reanimuje Dziki Zachód na konsolach

Red Dead Revolver ma za sobą długą drogę. Oficjalnie rozpoczęty na zlecenie Capcomu projekt został ostatecznie przejęty przez kontrowersyjną, lecz fachową grupę wydawców specjalizującą się w grach brutalnych, mrocznych i krwistych. Ciężko powiedzieć, czy był to dobry krok, niemniej posiadacze maszynek Sony i Microsoftu dostali w łapki solidnie wykonaną, klimatyczną i nad podziw dobrą grę. Kule świszczą, brzydcy panowie giną w fontannach krwi, a głowy eksplodują niczym arbuzy.

Kilka słów o fabule. Potężny kowboj wraca na rodzinne rancho, gdzie czeka na niego kochająca żona i dorastający syn (tytułowy bohater). Szybko dowiadujemy się, że ojciec do spółki z przyjacielem natrafił na żyłę złota, w wyniku czego kończą się kłopoty finansowe szczęśliwej rodzinki. A przynajmniej skończyłyby się, gdyby w pięć minut po powrocie kowboja do domu, farmy nie nawiedził obrzydliwie roześmiany pułkownik Daren i jego banda obleśnych typów. Dochodzi oczywiście do wymiany ognia, w trakcie której rozpada się zarówno kowboj, jak i jego żona. Młodziutki Red korzystając z chwili zamieszania urywa celnym strzałem łapę Darena, po czym ucieka przed łobuzami. Mijają lata. Red nie tylko osiąga mistrzostwo w posługiwaniu się bronią palną. Jest także łowcą nagród, a ponad wszystko pragnie zemsty na wrogu z dzieciństwa. Gracze, którzy wyłożą na ten tytuł kilka złotych, pomogą chłopakowi odnaleźć i utłuc starego Darena.

W **Red Dead Revolver** zabawa podzielona została na rozdziały. Nie są one specjalnie długie, a ukończenie każdego z nich zajmie sprawnemu graczowi od kilku do kilkunastu minut. O ile na początku poziom trudności nie stanowi szczególnego wyzwania, to już po kilku epizodach będziecie z obłędem w oczach powtarzali wybrane fragmenty. Nie obędzie się bez dużej dozy cierpliwości i samozaparcia, gdyż checkpointy pozwalające w razie śmierci kontynuować zabawę trafiają się tu nad wyraz rzadko. Warto jednak poświęcić trochę czasu i próbować do skutku, bo przygody dzielnego rewolwerowca od początku do końca zostały świetnie przemyślane. Wbrew temu co głosi tytuł gry, Red nie będzie jedynym bohaterem opowieści. Na drodze chłopaka pojawi się kilka mniej lub bardziej fajnych osób, którymi będzie można w wybranych rozdziałach samodzielnie pokierować. Poza dzielnym łowcą nagród poznacie brytyjskiego showmana Jacka Swifta, przemierzającego prerię w poszukiwaniu psychopatycznej grupy cyrkowej. W nasze ręce oddana zostanie również Anna Stoakes, dzielna kobieta broniąca swojego gospodarstwa przed napastnikami. Znajdzie się także generał Diego w pojedynkę wycinający zastępy nadciągających Jankesów, Indianin Shadow Wolf wyciągający tytułowego Reda z tarapatów, a swoje pięć minut będzie miał również żołnierz Buffalo, broniący przed oprychami karawany z dynamitem. Postacie są ciekawie przygotowane, mają przekonywująco napisane dialogi, a możliwość zagrania każdą z nich, przybliża graczowi ich sylwetki. Ciekawy pomysł.

Nowa gra autorstwa Rockstar to jednak przede wszystkim strzelanina, gdzie akcję obserwujemy zza pleców postaci. Zarówno Red, jak i gościnnie bawiące postacie zmierzą się z przeważającymi liczebnie przeciwnikami, których najczęściej trzeba będzie wysiekać do ostatniej sztuki. Każdy rozdział został dodatkowo zaopatrzony w pomysłowych bossów i ich wrednych pomagierów, którzy pochłoną olbrzymie ilości ołowiu. Bardzo ciężko było przebić mi się przez sadystyczną murzynkę Bad Bessie, otyłego bydlaka Pigjosha, szalonego iluzjonistę Perry'ego oraz czającego się na końcu gry pana gubernatora. Trzeba szukać taktyk, albo zabawa skończy się przedwcześnie. Jako pomoc przygotowano cały zestaw westernowych środków destrukcji, wśród których namierzycie pistolety, ogromne strzelby, dynamity, łuki, mołotowy oraz noże.

Aby wykorzystać cały potencjał bohatera należy niestety polubić się ze skomplikowanym sterowaniem. Autorzy zadbali o wszystkie przyciski pada, nie zapominając również o wciskaniu analogowych gałek. Dzięki temu każda postać potrafi wykonywać akrobatyczne przewroty schodząc tym samym z linii ognia, a do tego lokować się na wybranym celu, skradać, przyklejać plecami do ścian, wyglądać zza winkla, kopać, bić łapami, ujeżdżać dzikie zwierzęta (bawoły, konie) siejąc w tym czasie z fuzji, obsługiwać wolno stojące działa oraz... odpalać tryb Dead Eye. Ta umiejętność dla każdej postaci wygląda nieco inaczej. W przypadku Reda, użycie tego trybu spowalnia otoczenie, a kowboj namierza jednocześnie kilka celów i szybciutko inwestuje w nie ołów. Krew sika na wszystkie strony, a chłopak wychodzi w ten sposób z największych opresji. Bardzo fajnie wygląda to również w przypadku szeregowca Buffalo, gdzie Dead Eye zamienia jego giwerę w prawdziwą armatę siejącą masowe zniszczenie. Pomysłowa sprawa. Niejednokrotnie tytułowy Red zetrze się w pojedynku jeden na jednego z innymi kowbojami. Całe starcie przebiega wówczas w zwolnionym tempie, a zadanie gracza sprowadza się do szybkiego wyjęcia rewolweru z kabury, namierzenia czułych punktów przeciwnika i błyskawicznego oddania strzału.

Oponenci zasługują na osobny rozdział. Rockstar kocha wariatów i nawet pomimo tego, że akcja dzieje się na Dzikim Zachodzie, spotkacie się z karzełkami, szaleńcami w maskach klaunów, potężnymi spaślakami i innymi chorymi projektami. Nie zabraknie plugawych kowbojów, Indian oraz zakazanych mord. Niepokojące. Tłuczone pokraki wyrzucają z siebie masę fajnych bonusów (apteczki, bronie, amunicja), a system jak żaden na rynku nagradza celne strzały w głowy oponentów. Tyle, jeśli idzie o walkę. Sama gra składa się z dynamicznych sekcji zręcznościowych (te toczą się na preriach, w kanionach, na pociągu, w saloonie, w fortecach) oraz bardzo fajnych, spokojnych momentów, w trakcie których Red włóczy się po mieście Brimstone *(czyli Siarka, ale równie dobrze można kojarzyć tę nazwę z piekłem – mac)* odwiedzając sklepy, gadając z ludźmi i szukając nowego zlecenia. Wszystkie napotkane miejsca i postacie natychmiast przerzucane są do rozbudowanego, oferującego masę zabawy i pojedynków na arenach, trybu Showdown, w którym zagracie nawet w 4 osoby na podzielonym ekranie. Animacja zwalnia wówczas niemiłosiernie i lepiej sobie odpuścić.

Red Dead Revolver to solidna pozycja. Niestety krótka, bo zaproponowane przez twórców rozdziały ukończycie maksymalnie w dwa, trzy wieczory. Ładna, ale liczne rozmycia i uproszczenia w grafice potrafią wzbudzić uśmiech politowania. Odgłosy broni i westernowa muzyczka brzmią jak w telewizji, ale szybko się o nich zapomina. Wreszcie do bólu liniowa i momentami potężnie zbugowana (sposób w jaki Red bije łapkami woła o pomstę do nieba), ale wciągająca i oferująca dużo zabawy. Niespecjalnie podobają mi się westerny, ale ten aż chciało się ukończyć.

Matt

PS2 i Xbox — *Dziadkowi Clintowi już dziękujemy*

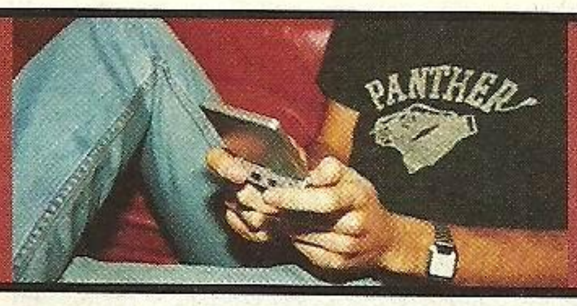
- *Wydawca:* Rockstar
- *Producent:* Rockstrar SD
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.3

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2 etc.*

■ Trzeba przyznać, że oprócz strzelania fajny jest też scenariusz RDR i postacie w nim występujące.



POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Witajcie! W tym miesiącu Pocket Warrior trafił pod moją opiekę. A rynek konsolek przenośnych konsolek prężnie się rozrasta. PlayBoy, NDS, N-Gage QD... tylko patrzeć jak następca miłościwie panującego nam Advance'a trafi do sklepów. [Kaxi]

▷ Dragon Ball powraca

Po dwóch przygodówkach na GBA trafi kolejna pozycja ze Smoczymi Kulami w tytule. **Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** to rasowa bijatyka, wzorowana między innymi na Dragon Ball Z: Budokai wydanej na PS2. Premiera w USA planowana jest na dwudziestego dziewiątego czerwca; w Europie niewiele później. Szykuje się kolejna gratka dla miłośników smoczej serii. Aha, gra ukazała się w Japonii pod tytułem DB Z: Mukutogeki. Developerem jest Banpresto.

■ No to możemy być pewni, że nowych Dragon Balli namnoży nam się...

▷ Rycerze sześciennego klocka

LEGO Interactive oraz THQ pracują nad pozycją z gatunku hack'n'slash. W **LEGO Knights' Kingdom** wcielimy się w jednego z czterech mężnych rycerzy by odnaleźć serce magicznej tarczy, uratować królestwo Morcia i pokonać złego, zaprzedanego ciemnym mocom, rycerza Vladka (brzmi swojsko). Jak mówią autorzy w grze znajdzie się dziewięć różnych przygód, a każda z nich bogata będzie w liczne mini-gry i side-questy. Dodatkowo będziemy mogli zmierzyć się w oderwanych od scenariusza trybach, takich jak survival czy turniej. Po połączeniu z drugim GBA pojawi się opcja multiplayer. Screenów na razie brak, jednak spodziewamy się pozycji dla młodszych graczy. Premiera tej jesieni.

▷ I jeszcze jeden...

Kolejna pozycja spod szyldu Dragon Ball trafi do paszczy Game Boy Advance. Przy okazji ogłoszenia, że Budokai 3 trafi na PS2, Atari rzuciło kilka słów o **Dragon Ball Z: Buu's Fury**. Gra będzie prawdopodobnie rozwinięciem myśli z Legacy of Goku, czyli szykuje się kolejny RPG. Nie pokazano jak dotąd żadnych screenshotów, ani nie podano choćby przybliżonej daty premiery. W każdym razie miłośników sagi czeka radosna druga połowa roku, kiedy to nastąpi wysyp gier z DBZ w tytule.

▷ Tęczowy GBA

Nie, na szczęście tym razem nie chodzi o kolejny wariant kolorystyczny kieszonsolki Nintendo. Po prostu Ubi Soft zamierza wydać drugą, po R6: Rouge Spear, część z serii **Rainbow Six**. Prawdopodobnie pozycja będzie współpracowała z Rainbow Six 3 na GaCka, który wystartuje tego lata. Oprócz tego nic więcej nie wiadomo. Liczymy jedynie, że nie będzie to kolejny FPS, bo te na GBA prezentują się przeważnie średnio.

▷ Kolejne pozycje na NDS

Kolejni developerzy potwierdzili support dla dwu-ekranowego handhelda Nintendo. Pierwszym jest Electronic Arts, który ogłosił ten fakt głośno na specjalnej konferencji prasowej. Według ich słów, NDS już na starcie ma otrzymać od nich kilkanaście tytułów! W ślady EA poszła także firma Telegames, słynąca z gier logicznych i karcianych. No i w tym kierunku uderzy ich pierwsza pozycja dla DS. Ma być ona połączeniem **Ultimate Brain Games** oraz **Ultimate Card Games**. W skład niej wejdą między innymi szachy, mahjong, domino, poker, brydż i wiele innych. Gra ma w pełni wykorzystywać innowacyjne możliwości DS, a także być w całości oparta o grafikę trójwymiarową. No cóż, hit się nie szykuje, ale miłośnicy tego typu rozrywki przynajmniej nie zostaną na lodzie.

▷ PSP Racing

Duńskie studio kryjące się pod nazwą Engine zapowiedziało, że pracuje nad wyścigami dla PlayStation Portable. Roboczy tytuł to **PSP Racing**, a trafić ma do sklepów w pierwszym kwartale przyszłego roku. Jako, że trasy mają być umiejscowione w miastach przyszłości, strzelamy, ze symulatorem ta pozycja nie będzie. Autorzy zapowiadają wykorzystanie połączenia z PS2, a także pełne wsparcie dla potyczek sieciowych.

▷ Tantalus - ofensywa

Wspomniany w tytule developer wraz z THQ jako wydawcą zapowiedział dwie nowe produkcje na "przenośnego". Obie będą platformówkami, a żeby było jeszcze bardziej typowo, to obie będą platformówkami na licencji. Cóż, taki widać dzisiejszy rynek. **The Polar Express** będzie bazował na popularnej książce oraz filmie tworzonym na jej podstawie. Oprócz klasycznych scrollowanych poziomów znajdziemy również przedstawione w trzech wymiarach. Gra trafi do sklepów w listopadzie. Drugi tytuł to **Jimmy Neutron: Attack of the Twonkies**. Na motywach kreskówki Nickelodeona naturalnie. W produkcji zostanie zawartych dwanaście światów o łącznej sumie dwudziestu pięciu plansz. Według autorów podczas rozgrywki będziemy korzystać z rewolucyjnego systemu, który pozwoli nam łączyć ze sobą i miksować przedmioty codziennego użytku w celu otrzymania całkowicie nowych właściwości. Jimmy uderzy już w te wakacje. Oprócz tego THQ jesienią wypuści **Hot Wheels Stunt Track Challenge**, jednak nic nie wiadomo o wersji dla GBA, oprócz tego, że będzie. To samo w przypadku wrestlingu **WWE: Survivor Series**.

▷ Więcej o kompilacji remake'ów

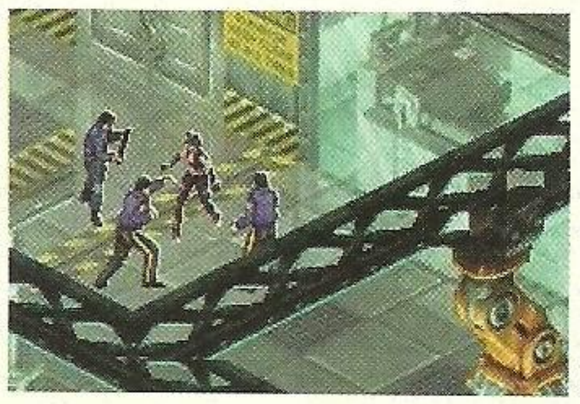
W japońskim magazynie o grach Shonen Jump pojawiły się screeny z **Final Fantasy I.II Advance** na Game Boy Advance. Obie części mają być rozbudowane o nowe miejscówki, dungeony i zdolności, a także mieć mocno podciągniętą grafikę, co potwierdzają zamieszczone w owym piśmie obrazki. Co ciekawe, na skanach widać postacie również z

■ No i jak Wam się widzi powrót do korzeni serii? Co prawda wolelibyśmy FFV i VII, ale zawsze to coś...

czwartej i piątej części Finalnej Fantazji. Gra ukaże się w Japonii w lipcu; wersja europejska nie została potwierdzona.

▷ Kocia w miniaturze

Electronic Arts potwierdził, że zmierzająca na duże konsole **Catwoman**, zagości również na Game Boy'u. Kobieta-kot to kolejna pozycja na licencji, tym razem oparta o film z wytwórni Warner Bros. W grze wcielimy się w tytułową bohaterkę w celu skopania twarzy kilku nieprzyjemnym typom. Nie zabraknie wdrapywania się po ścianach, skakania oraz używania bata, w jaki autorzy wyposażyli kocicę. Rozgrywka ukazana będzie z widoku izometrycznego. Premiera latem tego roku.



■ Coś nie wierzymy w Catwoman. Ani w film, ani w nadchodzące gry. No, ale jak zwykle - zobaczymy.

▷ Starocie w Europie

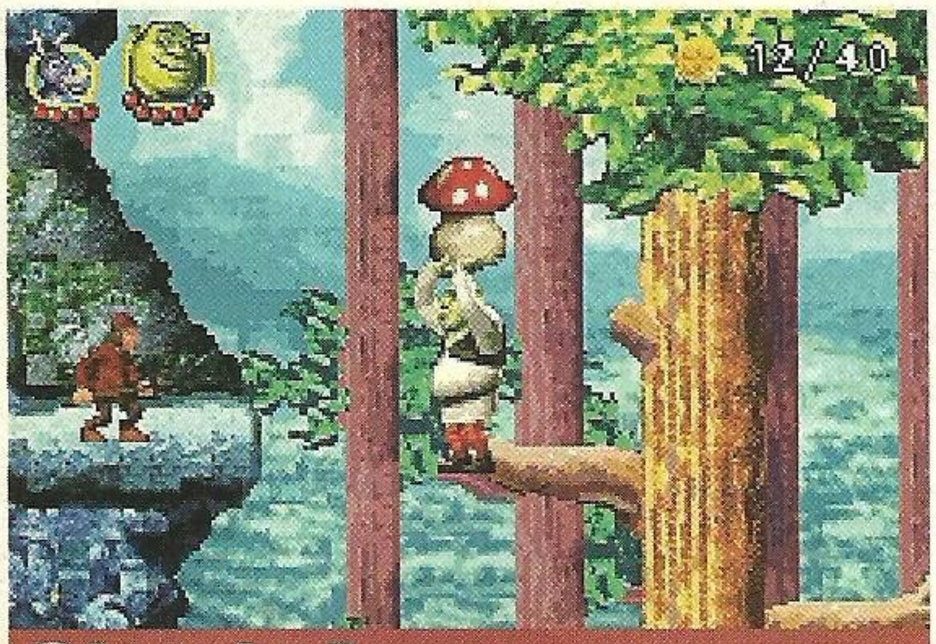
Po wielkim sukcesie portów gier z NESa na GBA w Japonii, Nintendo of Europe podjęło decyzję o wprowadzeniu tego pomysłu na Starym Kontynencie. Osiem gier oraz GBA SP stylizowany na pierwszą stacjonarną konsolę Big 'N' trafią na sklepowe półki w lipcu. Cena konsolki oscylować będzie w okolicach 90 funtów, a gry nabędziemy za równowartość 15 funtów. Oto lista gier wchodzących do Classic NES Edition: Super Mario Bros., Donkey Kong, Ice Climber, Excitebike, The Legend of Zelda, Pac-Man, Xevious, Bomberman

▷ Zdobędziemy Nowy Jork!

Na zaawansowanego szykuje się gratka dla miłośników wrestlingu i hip-hopu. W **Def Jam Fight for NY** staniemy się ulicznym wojownikiem dążącym do przejęcia hip-hopowego podziemia. W grze znajdzie się pięć stylów walki, który będziemy mogli ze sobą miksować. Plansze mają stać się interaktywne, a do naszych jak i przeciwników dłoni trafi broń. Zmierzymy się z ponad czterdziestoma gwiazdami, takimi jak Method Man bądź Snoop Dogg. Kiedy? Nie wiadomo.

Kingdom Hearts: Chain of Memories

O Kingdom Hearts na Game Boy Advance panowie ze Square-Enix mówili od dawna. Jednak na długi czas zrobiło się cicho, ale co się odwlecze to nie uciecze. Prace nad grą wciąż trwają i **Kingdom Hearts: Chain of Memories** powinno się ukazać w tym roku. Niestety chodzi o Japonię. Przypomnijmy: seria KH (jedna część na PS2, w drodze sequel i właśnie omawiany tytuł) to połączenie światów Disneya i Final Fantasy. Spotkamy tu zarówno Tidusa jak i Goofy'ego czy słonika Dumbo. Fabuła **Chain of Memories** została umiejscowiona pomiędzy pierwszą, a nadchodzącą drugą częścią. Pokierujemy chłopakiem o imieniu Sora, a pomogą nam Donald czy wspomniany już długouchy przygłup. Walka odbywać się będzie w czasie rzeczywistym, a do przywoływania summonów posłużą specjalne karty (modny ostatnio motyw, vide Baten Kaitos czy PSO3 C.A.R.D., który wcale nie musi się wszystkim podobać). Patrząc na screeny nie mogę się oprzeć skojarzeniom z szarakową Legend of Mana, a do tamtej pozycji czuję ogromny sentyment. Obym podobne odczucia miał po zapoznaniu się w pełną wersją.



Shrek 2

Nie ma bata! Jeśli film animowany wchodzi do kin to po prostu musi wyjść gra na jego podstawie.

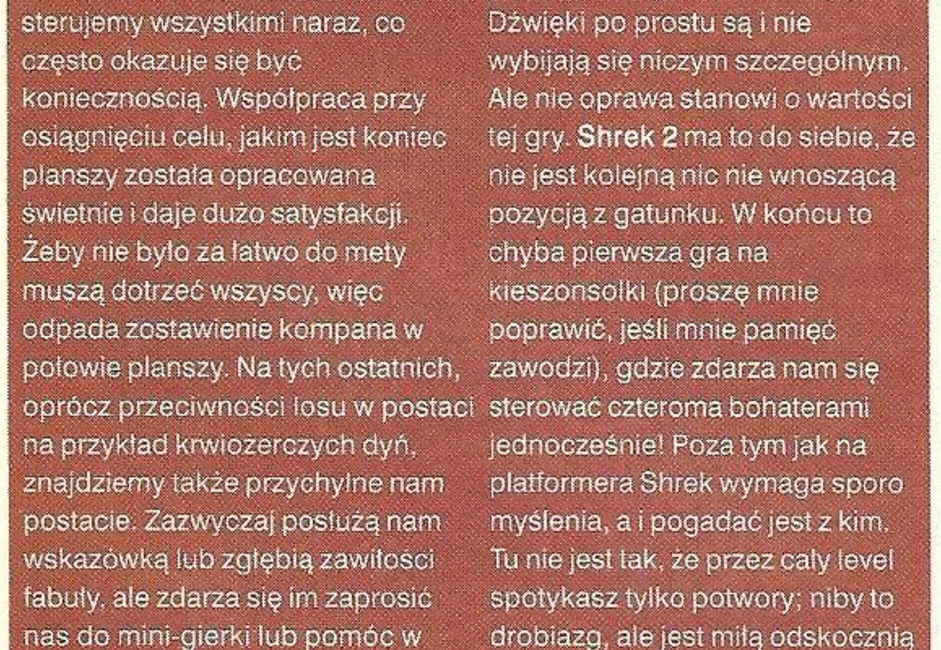
▷ Jak dotąd wszystkie gry z wielkim, śmierdzącym, zielonym ogrem były w najlepszym przypadku średnie. Jednak zła passa nareszcie się skończyła. **Shrek 2** to naturalnie platformer, bo jakże mogło być inaczej. Na szczęście tym razem oprócz zbierania tysięcy świecidełek przyjdzie nam również rozwiązywać logiczno-zręcznościowe zagadki. I trzeba przyznać, że są one naprawdę ciekawe. Głównie dlatego, że twórcy oddali nam cztery grywalne postacie, które będziemy prowadzili po kolei, na zmianę, a nawet jednocześnie! Oczywiście każda z nich charakteryzuje się trochę innymi umiejętnościami. Na przykład tytułowy bohater jest najsilniejszy i najcięższy z całej wesołej gromadki, ale za to skoczność nie jest jego atutem. Tutaj lepiej sprawdzi się gadatliwy osioł. Spusty odpowiadają za przełączanie się między postaciami, a trzymając je oba sterujemy wszystkimi naraz, co często okazuje się być koniecznością. Współpraca przy osiągnięciu celu, jakim jest koniec planszy została opracowana świetnie i daje dużo satysfakcji. Żeby nie było za łatwo do mety muszą dotrzeć wszyscy, więc odpada zostawienie kompana w połowie planszy. Na tych ostatnich, oprócz przeciwności losu w postaci na przykład krwiożerczych dyń, znajdziemy także przychylne nam postacie. Zazwyczaj posłużą nam wskazówką lub zgłębią zawiłości fabuły, ale zdarza się im zaprosić nas do mini-gierki lub pomóc w pokonaniu jakiejś przeszkody. Graficznie jest całkiem dobrze, jednak na GBA zawitały już ładniejsze platformówki. Światy są kolorowe i zwyczajnie ładne, jednak nie przekraczają żadnych granic ani nie ustanawiają nowych standardów. Niektóre postacie są za

■ Podobnie jak w wersjach na duże konsole, tu także jest kilka grywalnych postaci.

małe i niewyraźne, przez co na pierwszy rzut oka nie widać z kim się rozmawia. Można by też popracować trochę nad animacją, ale nie są to usterki, które by przeszkadzały w odbiorze gry. Dźwięki po prostu są i nie wybijają się niczym szczególnym. Ale nie oprawa stanowi o wartości tej gry. **Shrek 2** ma to do siebie, że nie jest kolejną nic nie wnoszącą pozycją z gatunku. W końcu to chyba pierwsza gra na kieszonsolki (proszę mnie poprawić, jeśli mnie pamięć zawodzi), gdzie zdarza nam się sterować czterema bohaterami jednocześnie! Poza tym jak na platformera Shrek wymaga sporo myślenia, a i pogadać jest z kim. Tu nie jest tak, że przez cały level spotykasz tylko potwory; niby to drobiazg, ale jest miłą odskocznią od kanonu. Drugi Shrek to powiew świeżości w platformówkach na Advance'a i polecam go wszystkim posiadaczom maszynki.

■ *Wydawca:* Activision
■ *Producent:* Activision
■ *Liczba graczy:* 1

8.5



Street Jam Basketball

▷ Wśród producentów gier ostatnio nastała moda na wszystko co „uliczne". Mamy więc uliczne bijatyki, uliczne wyścigi no i naturalnie uliczną koszykówkę. **Street Jam Basketball** jest próbą przeniesienia na ekraniki kieszonsolek streetballa, czyli koszykówki ulicznej rozgrywanej trzech na trzech. Do wyboru mamy siedem zespołów, których

zawodnicy różnią się między sobą klasycznymi statystykami, takimi jak celność, szybkość czy skoczność. Koszykarze są całkowicie fikcyjni, a na dodatek koszmarnie zaprojektowani. Znajdziemy tu Chińczyków z różowymi włosami, obwieszonych złotem „czarnych" czy kolesi w spodniach z krokiem w kostkach. Zmierzyć możemy się w trzech trybach: pojedynczym meczu, pucharze lub w Story Mode. Pierwsze co się rzuca w oczy po wyjściu na boisko to bardzo uboga grafika. Tła są nieciekawe, a zawodnicy strasznie rozpikselowani. Potem okazuje się, że cały system gry szwankuje. W ataku punkty zdobywa się

stosunkowo łatwo, za każdym razem w ten sam sposób. Z kolei w obronie trudno odebrać piłkę przeciwnikom. Gracze skaczą po trzy metry w górę, ładują piłkę w ekwilibrystycznych pozach, jednak to wszystko jest jakieś bezpłciowe. Słabizna.

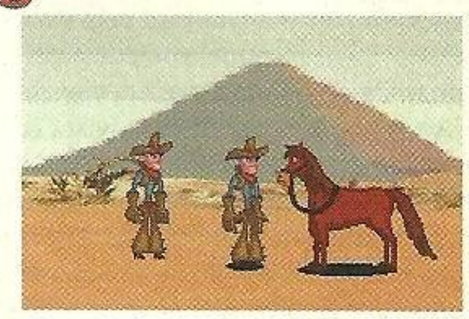
■ *Wydawca:* Destination
■ *Producent:* DSI
■ *Liczba graczy:* 1-2

5.0

Disney's Home on the Range

▷ Miesiąc bez platformówki Disneya to miesiąc stracony. Gra została oparty o film animowany, wyświetlany obecnie w Ameryce. Jego bohaterami są zwierzęta żyjące na farmie, a całość ma bardziej pozytywny wydźwięk niż *Folwark Zwierzęcy*. Główni bohaterowie **Home On The Range** to kozioł Jeb (hehe) oraz koń Buck. Sterujemy nimi na przemian: do

tego pierwszego należą etapy platformowe, drugi natomiast obije kopytami kilka kowbojskich gęb i weźmie udział w mini-grach. Rozgrywka jest dziecinnie prosta, a momentami nawet prostacka. Zwariowany królik co chwilę służy nam podpowiedziami, więc nie sposób się gdziekolwiek zaciąć. Za to grafika już nie zachwyca. Wprawdzie postacie wykonano porządnie i przypominają one swoje rysunkowe odpowiedniki, a soczyste kolory niemal wylewają się z konsolki, jednak graficy skąpo obdarzyli tła detalami, przez co potęguje się uczucie pustki. Z drugiej strony pomiędzy levelami zagłębiają nas w fabułę prześliczne



obrazki. Gra jest poprawna, ale brak jej kilku elementów, które charakteryzowały recenzowanego niedawno Brother Bear. Tamta pozycja jest ładniejsza, ciekawsza, a przede wszystkim film na podstawie, którego powstała jest wyświetlany w Polsce.

■ *Wydawca:* Disney
■ *Producent:* A2M
■ *Liczba graczy:* 1

6.5

Wade Hixton's Sucker Punch

▷ Wszelkie dotychczasowe gry traktujące o boksie były generalnie nieudane. Zazwyczaj wszystko rozbijało się o nieprzyjazny dla gracza system rozgrywki. Ale puśćmy w niepamięć niemiłe doświadczenia, bo o to nadszedł czas zmian. **Wade Hixton's Counter Punch**, znany również jako WH's Sucker Punch, w sposób niekonwencjonalny podchodzi do

boksu. Gra jest pełna humoru, komiksowa grafika została narysowana z jajem, a walkę obserwujemy zza pleców naszego zawodnika. Dla ułatwienia jest on półprzezroczysty. Nie poruszamy się po całym ringu; nasz zakres ruchów ogranicza się do uników, trzymania gardy oraz wyprowadzania ciosów. Jednak w żadnym stopniu nie spłyca to zabawy. Trzeba wykazać się spostrzegawczością i znakomitym refleksem, żeby wyjść z walki zwycięsko. Przeciwnicy nie znają zasad fair play, więc trzeba być przygotowanym na ich nieczyste zagrywki. Nasi oponenci są maksymalnie karykaturalni i

śmiesznie przejaskrawieni. Znajdziemy tu wielkiego grubasa z brodą, pustelnika-fakira, a nawet goryla. Obrazu całości dopełnia świetna grafika, ciesząca oczy animacja oraz zabawne dźwięki. Jedyne, czego brakuje to opcja multiplayer.

■ *Wydawca:* Destination
■ *Producent:* Inferna
■ *Liczba graczy:* 1

8.0

Serious Sam Advance

▷ Równo z Serious Sam: Next Encounter na GCN i PS2, pojawiła się wersja na GBA. Osobiście z zaciekawieniem przyglądam się wszystkim grom na Advance'a wykorzystującym (pseudo) trójwymiarową grafikę, jednak od czasu Dooma 2 nie ukazał się nań żaden naprawdę wart uwagi First Person Shooter. **Serious Sam Advance** niestety tego nie zmienia.

Powiela on większość błędów recenzowanego miesiąc temu Ice Nine. Przede wszystkim sterowanie jest skaszanione. Podczas obracania się lub strafe'owania przeskoki są za duże i praktycznie nie da się wycelować w przeciwnika, szczególnie jeśli stoimy daleko. Wprawdzie autorzy pomyśleli o autocelowaniu, ale zazwyczaj się ono nie sprawdza. Plansze nie zostały zaprojektowane w jakiś szczególnie intrygujący sposób. Większe, prostokątne place połączono wąskimi korytarzami – to motyw przewodni gry. Niestety mnóstwa detali tutaj także nie uświadczymy; generalnie jest pusto. **Serious Sam** nie wybija się niczym

spośród strzelanin na GBA. Jednak jeśli ktoś ma nieodpartą potrzebę powystrzelania kilku potworów, a ukończył inne warte uwagi pozycje to ewentualnie może uderzać. Zawsze to kilka godzin bezstresowej eksterminacji. Ale kody zamiast save'ów w XXI wieku? Kpina...

■ *Wydawca:* Climax
■ *Producent:* Croteam
■ *Liczba graczy:* 1-4

6.7

MOBILE ARENA

Nowa zaJAVkA czyli gry na komórki i inne dziwadła

Oto kolejne wieści z frontu już nie do końca side-talking'owego. Mam nadzieje, że wszyscy trzej właściciele N-Gage w Polsce – Marcellus, Qoora i Tede będą zadowoleni. Pozdro. [OG]

Pierwsze jaskółki

Nokia dostała cięgi od właścicieli N-Gage. Nagle okazało się, że prawie przez pół roku nie wyszła ani jedna gra na ich konsolkę... I jak teraz przez następne pół roku Nokia wyda te obiecane sto tytułów? Ale kiedy czytacie te słowa na rynku powinny już być **Marcel Desailly Pro Soccer** i **Ashen**.

Stare bajki od Capcomu

Capcom wyda kilka swoich prastarych hitów na komórki obsługujące standard BREW. Pierwsze z nich: **Mega Man**, **1942**, **Commando** i **Ghosts N Goblins** zostaną wypuszczone na rynek już w te wakacje. System ten, jak podają przedstawiciele firmy, pozwala szybko tworzyć konwersje na wysokim poziomie. Szkoda tylko, że BREW nie jest u nas zbyt popularny. Ale być może jest to dopiero pierwszy krok Capcomu i za tymi tytułami pójdą następne. Skoro tacy giganci, jak Capcom i Sega zaczynają na poważnie interesować się tym rynkiem, to jest to na pewno poparte wyczerpującymi badaniami, które musiały wypaść pozytywnie. Potwierdza to tylko przypuszczenia, że rynek ten będzie coraz szybciej puchł i jest bardzo atrakcyjny dla wydawców.

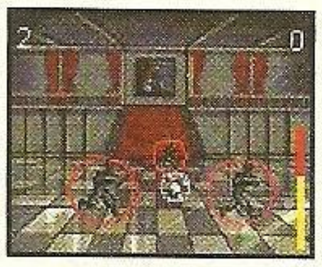
The Elder Scrolls Travels: Shadowkey

RPG'owej bonanzy ciąg dalszy. Po zapowiedzianym w tamtym miesiącu Pocket Kingdom Nokia tym razem postawiła na czystą klasykę.

Elder Scrolls będzie grą w pełni trójwymiarową, a akcję obserwować będziemy z oczu bohatera. Jak to w tej serii jest już w zwyczaju, świat będzie bardzo rozbudowany. Do wyboru dostaniemy osiem postaci, między innymi złodzieja, barbarzyńcę, rycerza, skrytobójcę i czarodzieja. Jak powiedział szef ekipy - Pasi Pölönen: „Fani zostaną wręcz porażeni jakością i ilością detali, które zostały wepchnięte do tego tytułu." Wcześniej się udawało, to miejmy nadzieje, że i na N-Gage ten tytuł nie zawiedzie.

Elven Sniper

Coding Dreams wypuściło na Nokie seria 40 strzelankę z gatunku „celowniczków" za ultra niską cenę trzech dolców. Jest to o tyle ciekawe, że **Elven Sniper** jest naprawdę fachową grą z doskonałą, jak na takie sprzęciki grafiką i grywalnością. Głównym zadaniem jest wystrzelanie wszystkiego, co się rusza na kolejnych planszach. W sumie jest pięć poziomów, co powinno zapewnić dobrą zabawę na kilka godzin.



N-Gage Underground

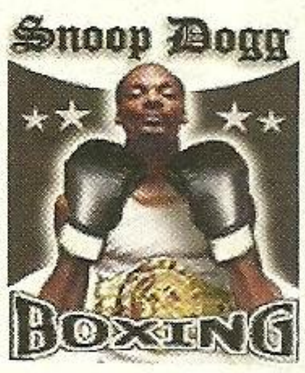
Za to scena rośnie w najlepsze. Kolejne emulatory wyrastają jak grzyby po deszczu. Znajdziecie „udawaczki" takich zabawek jak GBC, Spectrum, MAME czy Commodore. Już szykują się następne. Po cichu mówi się o emu NGP i SNES'a. Czyżby N-Gage miał podzielić los Game Park 32, na które emulatorów było mniej więcej tyle samo co legalnych gier?

Colin na komórki

Synergenix – firma ostatnio odnosząca wielkie sukcesy na polu gier mobilnych pokazała pierwsze obrazki z **Colin McRae Rally 04** na telefony. Gra zostanie wydana zarówno w Javie jak i Mophunie, co powoduje, że będą w nią mogli pykać zarówno posiadacze niskobudżetowych słuchawek, jak i tych z najwyższej półki. Gra co prawda będzie dwuwymiarowa, ale zostaną w niej uwzględnione wszystkie czynniki mające wpływ na przebieg rajdu – nawierzchnia, stan auta i tak dalej. Zobaczymy, jak to wyjdzie w praniu.

Snoop Dogg Boxing

Hell yeah! Snoop mimo wypalenia kilku ton ziela nadal ma głowę na karku i potrafi robić interesy. Sony Pictures Mobile zaprosiło go, aby firmował ich nową bajkę - **Snoop Dogg Boxing**. Bohaterem jest młody bokser wspinający się po szczeblach kariery. Aby dostać się do Dogga i pokonać go w finałowej walce będzie musiał rozwalić po drodze kilku przeciwników. Między innymi będzie to strasznie napakowany Buck Fifty (skojarzenia z 50 Cent wskazane). Aby pokonać tak brzydkich panów (w końcu 50 Cent znalazł się na liście pięćdziesięciu najbardziej odrażających nowojorczyków) trzeba będzie opanować dość proste, ale rozbudowane sterowanie. Całość osadzona jest na krzyżaku. Uppercuty przypisano górze, ciosy to dół, a uniki – lewo/prawo. Poprzez kombinowane wklepywanie kierunków otrzymuje się różne, bardziej skomplikowane akcje. Choć grafika nie poraża, miód ma się aż wylewać z komórki. Dotąd Snoop zawsze grał w dobrych filmach/grach, zatem wierzę w ten projekt.



Punisher

Ostatnio da się zauważyć dość ciekawy trend. Komiksowe postacie trafiają na duże ekrany, a stamtąd lecą wprost do gier na konsole, a co raz częściej na komórki. Jedną z takich postaci jest Punisher. W tej pozycji skupiono się wyłącznie na jego umiejętnościach strzeleckich. Najkrócej mówiąc będzie to Silent Scope tylko bez snajperki. Postrzelamy sobie na ośmiu miejscówkach takich, jak zwyczajna ulica czy doki, które są tylko statycznymi obrazkami dającymi się przesuwać w poziomie. Wystarczy sprawnie kierować celownik i w odpowiednich momentach naciskać spust, aby nieść śmierć i pożogę. W łapki wpadną nam takie zabaweczki, jak shotgun, karabin maszynowy i rewolwer. Dwa tryby sprawią, że zabawa z **Punisherem** troszkę się wydłuży. Arcade to niczym nie skrępowana strzelanina, a Story odkryje przed nami filmowe wydarzenia. Jak sami zapewne widzicie grafika jest dość mocną stroną tego tytułu, tym bardziej na niego czekamy.

Sagem my-x7

To kontynuacja udanego modelu Sagem my-X6, w której jeszcze bardziej postawiono na rozrywkę dodając obsługę Javy. Jest to jednocześnie jedyny telefon ze średniej półki, dzięki któremu nakręcicie i obejrzycie krótkie filmy za pomocą wbudowanej kamerki. Przy okazji producent stara się, aby jego słuchawki były tańsze niż produkty konkurencji, zatem już niedługo może trafić na bardzo atrakcyjne oferty u operatorów.

Charakterystyka:
Ekran: 128x160; 65 tys. kolorów
Klawisze: duże, wygodne plus krzyżak
Pamięć: pamięć dynamiczna 4 MB
Wybór gier: średni, Java MIDP 2.0

Ciekawostki: Nagrywanie dzwonków przez wbudowany mikrofon, wbudowana kamera VGA, 4x zoom, program komputerowy, który pozawala zarządzać wszystkimi danymi

Plusy: bardzo duży ekran, WAP 2.0, wbudowany port podczerwieni, personalizacja wyglądu telefonu

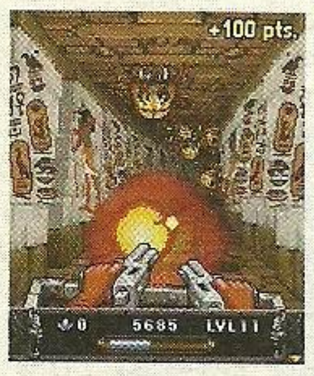
Minusy: wolne kompresowanie filmów, nie ma Bluetooth

Nightmare Creatures

To nowa bajka od mistrzów Javy – Gameloftu. Jak zwykle panowie atakują z licencjonowanym tytułem, który obdarzają wspaniałą dwuwymiarową grafiką i dużą dawką miodu. W przeciwieństwie do wersji na duże konsole **Nightmare Creatures** na komórki to typowa chodzona bijatyka. Główny bohater przebywa w dziewiętnastowiecznej Pradze razem ze swoją ukochaną. W dziwnych okolicznościach luba zostaje porwana, a mu nie pozostaje nic innego, jak rozpocząć poszukiwania. Wtedy dowiaduje się, że po ulicach kroczą dziwne istoty. Uzbrojony w miecz bohater zaczyna przeprawę. Wraz z pokonanymi przeciwnikami ładuje się pasek wściekłości, kiedy dojdzie do końca postać wpada w tryb Berserka. Jest wtedy silniejszy i szybszy. Oprócz tego podczas podróży poznaje nowe umiejętności władania bronią. Jak na bijatykę **Nightmare Creatures** jest troszkę za wolna, ale to powoduje, że nie nawala się w klawisz, byleby szybciej, tylko wyczekuje na odpowiedni moment. Podsumowując, kolejny killer od mistrzów z klimatem a la Castlevania.

Ocena: 7/10
Wydawca: Gameloft

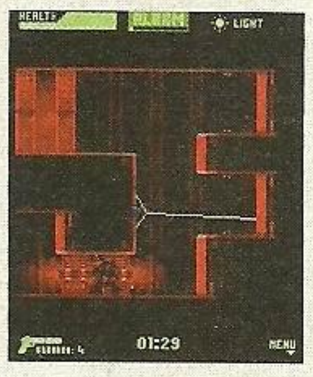
Rail Rider



Oto, przed Wami, symulator wózka jeżdżącego po torach! Pomysł może niezbyt ambitny, ale w łapkach panów z Gameloftu nawet najdziwniejsze idee mogą przerodzić się w grywalne tytuły.
Musicie wiedzieć, że jest to pozycja z niesamowitą, jak na możliwości komórek grafiką stworzoną za pomocą płaszczyzn przesuwających się w stronę ekraniku. Widzimy tylko kawałek wózka i łapki bohatera. A więc jedziemy w wózku przed siebie i staramy się tak balansować ciałem, aby pojazd przechylał się i podskakiwał. Należy się kryć przed różnymi wystającymi częściami skał i zbierać kolorowe kryształy. Od czasu do czasu natrafimy na dziwne zwierzątka. Wtedy wyjmujemy dwa gnaty i celując przy pomocy krzyżaka zdejmiemy drani ogniem zaporowym. To taka strzelanka na szynach, w dosłownym tego słowa znaczeniu. Dość ciekawa, choć trywialna historia opowiadana między kolejnymi poziomami potrafi wciągnąć, a proste zasady oraz poprawne wykonania sprawiają, że jest to wyjątkowo miodny tytuł. Polecam.

Ocena: 7/10
Wydawca: Gameloft

Splinter Cell: Pandora Tomorrow



W tę bajkę powinien zagrać Grabarz, aby odzyskać wiarę w zabawę na komórkach. Jest to ostatnia odsłona tej serii na telefony i jednocześnie najlepsza. Wyraźnie odstaje od wcześniejszych tytułów, choć mechanizmy są podobne. Bohatera widzimy z boku i staramy się przedrzeć niezauważeni przez terytorium wroga. SC: PT jest o wiele trudniejszy niż wcześniejsze odsłony. Jest więcej kombinowania, strażnicy są o wiele bardziej inteligentni. Nawet jest pasek wskazujący, jak bardzo są zaniepokojeni oraz czy Sam jest widoczny. Na wyposażeniu komandosa jest nowy pistolet z celownikiem laserowym, którym może dokładnie celować i strzelać w miny, reflektory czy też żołnierzy znajdujących się na innym poziomie. Ciała zdjętych przeciwników można podnieść i ukryć, bądź wykorzystać ich linie papilarne do odblokowania drzwi. Akcja ma miejsce w różnych miejscach, poczynając od dżungli a kończąc na fabryce. Wszystkie są bardzo dobrze oraz szczegółowo odtworzone. PT jest tak dobre, że sieć Vodafone wykupiła od producenta wyłączność na trzy miesiące! To ewenement w świecie telefonów.

Ocena: 9/10
Wydawca: Gameloft

LOGOSY

Do telefonów Nokia i Siemens

Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXXXX symbolizują loga - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.
Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

Neo Plus 1 0001 | Neo Plus 2 0002 | Neo Plus 3 0003 | Neo Plus 4 0004
Dreamcast 0005 | PS2 0006 | Xbox 0007 | GameCube 0008
Square 0009 | Final Fantasy 0010 | GTA III 0011 | Konami 0012
MGS2 0013 | Pro Evolution 0014 | Namco 0015 | Tekken 0016
HALO 0017 | PlayStation 0018 | Capcom 0019 | GameBoy 0020
The Getaway 0021 | GT3 A-Spec 0022 | Hadouken 0023 | Lord of the Rings 0024
Metal Slug 0025 | Neo Geo 0026 | Nintendo 0027 | Resident Evil 0028
Ryu 0029 | Sega 1 0030 | Sega HC 0031 | Shoryuken 0032
Silent Hill 0033 | Sonic 0034 | Zelda 0035 | Amiga 0036
Arkanoid 0037 | Atari 1 0038 | Atari 2 0039 | Half-Life 1 0040
Half-Life 2 0041 | Lara 1 0042 | Lara 2 0043 | MAME 0044
Mario Bros 0045 | Metroid 0046 | Metal Gear 0047 | Mortal Kombat 0048
Pac-Man 1 0049 | Pac-Man 2 0050 | Third Place 0051 | PSX 0052
Quake III 0053 | Sonic 2 0054 | Streetfighters 0055 | Tenchu 0056
Matrix 0057 | Star Wars 0058 | Bubble Bobble 0059 | Dino Crisis 0060
Gran Turismo 0061 | Krusty :) 0062 | MGS 0063 | Poke Poke 0064
PS2 0065 | PS2 0066 | Resident Evil 0067 | Resident Evil 0068
Sega 0069 | Sinclair 0070 | Sonic 0071 | SSX 0072
Tomb Raider 0073 | Space Invaders 0074 | Space Invaders 0075 | Space Raiders 0076

Hitman: Contracts — PS2 i Xbox

Wszystkie poziomy - Xbox
W głównym menu wklep: **X, Y, B, Lewo, Góra, Prawo, L, R.**

Przeskakiwanie poziomów i sekretne bronie - Xbox
Podczas gry wklep: **R, L, Góra, Dół, A, wciśnij lewego analoga, B, A, B, A.**

Wszystkie poziomy – PS2
W głównym menu wklep: **X, Trójkąt, Kółko, Lewo, Góra, Prawo, L2, R2.**

Przeskakiwanie poziomów i sekretne bronie – PS2
Podczas gry wklep: **R2, L2, Góra, Dół, X, L3, O, X, O, X.**

Mini Gun
Mini gun jest w posiadaniu pacjenta zakładu psychiatrycznego (Misja 1: Asylum Aftermatch), koleżka zamknięty jest za drzwiami piwnicznego pomieszczenia zaś kartę, która te drzwi otworzy znajdziesz w Misji 9: The Wang Fou Incident. Znajduje się ona na biurku Lee Honga w pokoju na drugim piętrze dworu. Po zdobyciu karty i ukończeniu misji zasejwuj grę, wyjdź do menu i zagraj jeszcze raz w pierwszą misję. Idź do północnej części szpitala i skręć w prawo w małym pokoiku z błyskającym na czerwono sensorem na suficie. Wejdź w zachodnie drzwi, załatw pacjenta i odbierz nagrodę.

Dual Gold Desert Eagles
Po zdobyciu karty do drzwi w Misji 9: The Wang Fou Incident zapewne zechcesz zdobyć Mini Guna, co opisujemy powyżej. Po zdobyciu plującego ołowiem gnata idź dalej przez poziom i zatrzymaj się, gdy dotrzesz do pokoju z oknami i drzwiami naprzeciwko. Po prawej będą schodki prowadzące do drzwi z czerwoną lampką nad nimi. Wejdź do tego pokoju używając karty i idź naprzód dopóki nie znajdziesz leżących złotych pistoletów.

Bronie
Każdą z nich można odblokować kończąc podane misje z oceną Silent Assasin.
Misja 1: CZ 2000 Dual Pistols
Misja 2: Micro Uzi Dual Submachine Guns
Misja 3: Silverballer Silenced Dual Pistols
Misja 4: Magnum 500 Dual Pistols
Misja 5: Sawed-Off Shotgun Dual
Misja 6: M4 Carbine Silenced Assault Rifle
Misja 7: SG220 .S Dual Pistols
Misja 8: MP5 Silenced Submachine Gun
Misja 9: AK 74 Silenced Assault Rifle
Misja 10: GK 17 Dual Pistols
Misja 11: Micro Uzi Silenced Dual Submachine Guns
Misja 12: PGM Silenced Sniper Rifle

Powrót z zaświatów
Gdy poziom zdrowia naszego klona spadnie do zera obraz stanie się czarno-biały, a potem nadejdzie śmierć. Jeżeli w czasie tej sekwencji uda się wykonać cztery head shoty na czterech różnych przeciwnikach otrzymamy małą porcyjkę zdrowia i powrócimy do gry.

Samurai Warriors — PS2

Drugi kostium
Ukończ wszystkie misje jednego z oficerów w Story Mode (nie ma znaczenia czy jest to „dobre" czy „złe" zakończenie). Aby założyć drugi kostium naciśnij Kółko podczas wybierania postaci.

Nowe postacie
Magoichi: ukończ jedną z kampanii
Masamune: ukończ dwie kampanie
Shingen: ukończ kampanię Sanady
Kunoichi: ukończ kampanie Hanzo Hattori i Shingena
Keichi Maeda: ukończ kampanię Kenshina
Okuni: ukończ kampanię Keiji Maeda
Goemon: ukończ kampanię Okuni
Ranmaru Mori: ukończ kampanię Mitsuhide Akechi
Noh: po prostu ukończ kampanię Ranmaru Mori
Nobunaga Oda: ukończ kampanie Oichi, Magoichi oraz Noh

Ninja Gaiden — Xbox

Plasma Saber i strój
Przejdź grę na poziomie trudności Normal, aby odkryć nowy strój i Plasma Saber. Teraz zacznij nową grę trzymając wciśnięty lewy spust, a ninja zasuwał będzie w nowym kostiumie.

Plasma Saber ulepszone
Podczas ponownej wizyty na cmentarzu w Chapter 13 Plasma Saber zostanie ulepszona i będzie wyglądać jeszcze bardziej fachowo.

Poziom trudności Very Hard
Przejdź grę na poziomie trudności Normal lub Hard.

Dark Dragon Blade
Zacznij nową grę z zasejwowanym stanem z ukończonej już raz gry. W sklepie Muramasy w Chapter 13 znajdziesz to ostrze.

Evil Ryu
Przejdź grę na poziomie trudności Very Hard.

Galeria filmów
Ukończ grę na poziomie trudności Normal lub Hard.

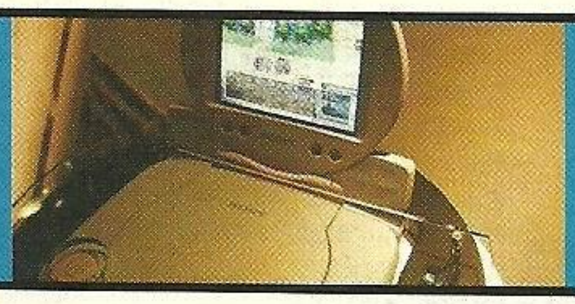
Ninja Gaideny z NES'a
Ninja Gaiden: zbierz wszystkie 50 Scarabów.
Ninja Gaiden 2
- sposób pierwszy: zdobądź Master Ranking we wszystkich Chapterach na poziomie trudności Normal.
- sposób drugi: po odkryciu NES'owego Ninja Gaiden 1 udaj się do Clock Tower Plaza w Tairon i strzel z łuku w tarczę zegara. Teraz wejdź do wieży i idź do przejścia – znajdziesz tam skrzynię z Ninja Gaiden 2.

Ninja Gaiden 3
- sposób pierwszy: zdobądź Master Ranking we wszystkich Chapterach na poziomie trudności Hard lub Very Hard.
- sposób drugi: w Peristyle Passage ustaw się twarzą do wejścia i wskocz pomiędzy pierwszą i drugą kolumnę. Na szczycie ułamanej kolumny znajdziesz Gaiden 3.

Syphon Filter: The Omega Strain — PS2

Pochwały (Commendations)
Zdobycie pochwały odkrywa dodatkowe bronie.
Gray Imani: Wypełnij wszystkie zadania w: Carthage 1, 2 i 3.
Broń: **93R**
Ehud Ben Zohar: Wypełnij wszystkie zadania w: Yemen 1 i 2.
Broń: **Desert Sniper .44**
Lawrence Mujari: Wypełnij wszystkie zadania w: Chechnya i Lorelei
Broń: **Riot Shotgun**
Lian Xing: Wypełnij wszystkie zadania w: Kyrgyzstan, Tokyo i Myanmar
Broń: **China type 67**
Gary Stoneman: Wypełnij wszystkie zadania w: Italy, Belarus 1 oraz Belarus 2
Broń: **SR-15**
Maggie Powers: Wypełnij wszystkie zadania w: Minsk
Broń: **CZ Mach-9**
Teresa Lipan: Wypełnij wszystkie zadania w: Zurich
Broń: **Gewehr G 53**
Gabe Logan: Wypełnij wszystkie zadania w: Montenegro i Ukraine
Broń: **Desert Express.50**

Medale
Odblokowują bonusowe bronie i przedmioty. Można je także nosić – trzeba założyć je w menu modyfikacji agenta.
Medal of Distinction: ukończ wszystkie misje dla pojedynczego gracza przed upływem czasu.
Broń: **US M60 E3**
Agency Medal of Valor: zdobądź wszystkie stopnie w agencji, specjalne również, a także wszystkie pochwały i najwyższy możliwy stopień.
Broń: **M-249 SAW**
Stone's Medal of Courage: Ocal Stone (Ukraine), zapewnij Stone osłonę ogniem.
Broń: **SPA-15 Shotgun**
Carthage Exemplary Service Tribute: Carthage 1 i 2: chroń oficerów CHA, Carthage 2: załatw wszystkich czterech zabójców ALA, Carthage 3: ocal rannych żołnierzy SWAT.
Przedmiot: **Spectre**
Homeland Security Citation: zdobądź **Carthage Exemplary Service Tribute** oraz **President's official Liberty Award**. W misjach Zurich: zdobądź dokumenty Birchima.
Broń: **FAL SG-1**
Ellison Warner Award: Belarus 2: zniszcz pocisk SCUD, Yemen 2: zniszcz wyrzutnię SCUD'ów, Myanmar: odzyskaj czarną skrzynkę.
Broń: **Tec 45**
Karkadann, Alima's Unicorn Charm: Yemen 1: wypełnij wszystkie cele misji, Yemen 2: wypełnij wszystkie cele misji, Ukraine: doprowadź Alima Haddad w bezpieczne miejsce.
Broń: **Desert Eliminator .357**
Republic of Korea Sevice Award: Kyrgystan: zlokalizuj dokumenty Yuschenki, Yemen 1: uzyskaj potwierdzenie faktów Thae-bok Jona, Tokyo: załaduj dane w komputerze, Myanmar: znajdź teczkę Yong-jun Kima.
Broń: **China type 56**
South African Freedom Medal: wszystkie misje: brak ofiar wśród cywili, zdobądź **Stone's Medal of Courage**, zdobądź **Carthage Exemplary Service Tribute**, Belarus 1: zaprowadź robotników w bezpieczne miejsce, Lorelei: ocal ratowników z Level 5.
Broń: **Sweeper 12 gauge**
President's Official Liberty Award: Carthage 3: wykonaj rozkazy DPE w sprawie Massona, Italy: załatw Dimitriby'ego na wieży o godz. 15:00, Belarus 1: załatw Zhidkova, Kyrgyzstan: wrzuć truciznę do kielicha z wodą Saydahmata, Myanmar: załatw Than Muanga.
Broń: **DSC-1**
Great Lakes Service Medal: Carthage 1,2,3: wypełnij wszystkie zadania, Yemen 1: sfotografuj dokumenty Fadhila, Zurich: zdobądź dane finansowe ALA.
Broń: **MDS-k PDW**
Kinishi Kuncho: Order of the Golden Dragon: zdobądź **Republic of Korea Sevice Award**, Kyrgyzstan, Tokyo oraz Myanmar: wypełnij wszystkie zadania.
Broń: **SPA-12 shotgun**
The Golden Cross of Russia: Belarus 1 oraz 2: wypełnij wszystkie zadania, Kyrgyzstan: wypełnij wszystkie zadania, Yemen 1: sfotografuj dokumenty Fadhila, Minsk: wypełnij wszystkie zadania, Montenegro: znajdź dowody na powiązania Niculescu z Syphon Filter, Ukraine: wypełnij wszystkie zadania.
Broń: **TH3 Blaster**
Mossad Friend to Peace Medal: Zdobądź Karkadann, Alima's Unicorn Charm, Kyrgyzstan: Załatw Zayeda Al Dhahiri
Item: Galil SG-1
United Nations Peace Award: uzdrów Omega Strain, Carthage 1: zeskanuj próbkę tkanki, Carthage 2: zdobądź urządzenie nagrywające Mujariego, Belarus 1: pobierz próbkę tkanki ze zwłok krowy, wyjmij dokumenty z sejfu, Belarus 2: pobierz próbkę ścieków, Yemen 2: zdobądź pojemnik z wirusem od Yushchenki, Minsk: zdobądź odtrutkę Omega Strain, Lorelei: zdobądź oryginalne próbki wirusa, Tokyo: zdobądź próbkę, Ukrain: znajdź kod DNA Omega Strain.
Broń: **C11**



PS one ZONE

W co grać, jeśli w dalszym ciągu macie PS one?

Niesamowite. PlayStation ma na karku ponad dziesięć lat, a mimo to znakomita część z Was ciągle nie pozwala mu umrzeć. My też nie pozwolimy. [Matt]

Przed Wami trzecia odsłona działu poświęconego dobrym, być może pominiętym grom na siwą maszynę.
First Person Shooter (strzelanina z widoku pierwszej osoby) to niesamowicie popularny gatunek, który przez ostatnie lata ślicznie rozwija się na wszystkich platformach do gier (nie tylko na komputerach). Czekając na pełną wersję Killzone (PS2), Doom 3 (Xbox), Metroid Prime 2 (GCN), czy... poprawkę do Painkiller (PC) postanowiłem sprawdzić, co na tym polu miało do powiedzenia PS one. I naprawdę jest w czym przerzucać.
Pierwsze, co musicie zrobić, to jakimś cudem odnaleźć (Allegro?) i po prostu zagrać w **Final Doom**, konwersję jednej z pierwszych i najbardziej klimatycznych gier FPS jaka kiedykolwiek zawitała na poczciwym PS one. Doom to wyznacznik, prekursor, od niego wszystko się zaczęło, a twórca gry – John Carnack – chyba już na zawsze będzie kojarzony z tym tytułem. Wieki temu, jeszcze na pierwszych komputerach PC, Doom pokazał jak powinno się pisać gry FPS. Samotny gracz dostawał w łapy skromny, ale potężny zestaw broni i wszystko, czego musiał dokonać, to wytłuc piekielny pomiot pałętający się po czterdziestu przygotowanych przez ID Software bazach. Żelastwo, przy pomocy którego przepłukiwał korytarze (a więc m.in. dwururka, piła spalinowa, rakietnica, mini-gun, czy mega potężne działo BGF9000) przeszło już do historii strzelanek i praktycznie każdy nowy FPS legitymuje się podobnym zestawem broni. A przynajmniej zapożycza sobie z niego to i owo. **Final Doom** (wydany wyłącznie na PS one) to podsumowanie dumnego pochodu kultowego tytułu przez te wszystkie lata. Na płytce znajdują się dwie części gry, kilka specjalnie napisanych etapów oraz (tadaam!) najlepsza ścieżka dźwiękowa, jaka kiedykolwiek pojawiła się w grach FPS! Zmiksowanie orkiestrowych motywów z mocną, budującą filmową atmosferę gitarą to istne dzieło sztuki. **Final Doom** jest brzydki, stary, ma obleśnych, płaskich przeciwników, ale takiego klimatu i niesamowitej wyrzyny inne gry mogą mu zwyczajnie pozazdrościć. Ale PS one miała takich gier więcej. Dla odmiany warto sprawdzić w akcji jeden z najlepiej wykonanych i najbardziej filmowych FPS'ów jaki zawitał na szaraczka. Oto **Disruptor** – pierwsza wydana przez ekipę Insomniac gra i jednocześnie zdobywca wielu prestiżowych nagród w swojej dziedzinie. Opowiada o przygodach młodziutkiego żołnierza Jacka Curtisa, który idąc w ślady ojca i starszego brata zaciągnął się oddziału Stormtroopers. Fajne jest to, że trzynaście czekających na niego misji twórcy ładnie oddzielili filmowymi scenami, których jakość obrazu i montażu do dziś mocno zaskakuje. Jack przez cały czas awansował, zdobywał zaufanie szefa, zyskiwał w oczach brata, inkasował zdrowotne dopałki i coraz lepsze spluwy. Przyznam się, że równo miesiąc temu po raz któryś z kolei znowu ukończyłem tę grę. Lubię oglądać te filmy, wczuwać się w fabułę, a ponad wszystko miażdżyć przeciwników i rozglądać się za sekretami. To zupełnie inne klimaty niż Doom, ale równie atrakcyjne i absorbujące. Bardzo filmowe. Jedna z nielicznych gier science fiction, której dałem szansę i się nie zawiodłem.
Lecimy dalej. Każdy posiadacz PS one musi odpowiedzieć sobie na pytanie, czy grał na siwej maszynie w **Quake 2**. Jeśli istniały jakiekolwiek obawy o to, czy konsolka udźwignie niesamowicie złożoną architekturę gry, to w dniu premiery można było o nich spokojnie zapomnieć. **Q2** jest napisaną od podstaw grą, która ze swojego komputerowego odpowiednika zaczerpnęła pełny garnitur broni, przeciwników i map. Jest też jednym z nielicznych tytułów obsługujących myszkę Sony. Jak wiecie konsolowy pad nie jest najlepszy do łojenia w gry FPS, niemniej i z tym koderzy poradzili sobie nad wyraz sprawnie. Czym jest **Quake 2**? W opinii kloniarzy najlepszą grą 1997 roku. Niesłychanie klimatyczną wędrówką przez kosmiczne, piekielne bazy, gdzie strzelające i ślicznie wykonane pokraki czają się na każdym rogu (z reguły w większych ilościach). **Quake 2** okrzyknięty został honorowym następcą Dooma (wszak to ci sami autorzy) mając ku temu wszelkie predyspozycje. Niesamowita atmosfera, solidne wykonanie, płynna animacja, bronie tak potężne, że rozwalają plugastwo na kawałki i tryb multi oferujący masę trybów zabawy (kooperacja, deathmatch). Roztargnieni muszą się w to zaopatrzyć.
Wracamy z powrotem w filmowe klimaty. Wyznawcy PS one doczekali się dwóch, bardzo udanych pozycji ze świata wiecznie obślinionych i ślepych jak kreciki obcych. Pierwsze uderzenie nastąpiło w 1996 roku za sprawą przepotężnego FPS pod tytułem **Alien Trilogy**. Twórcy z Probe Entertainment wsypali do gry absolutnie całą zawartość filmu. Każda pokraka, każda broń i lokacja-znaczy-miejscówka, która przewinęła się przez pierwsze trzy części filmu, znalazła w tej grze swoje odbicie. Trzydzieści skąpanych w ciemnościach i zalanych kwasem korytarzy producent przyozdobił znanymi i lubianymi przez fanów potworami, wśród których namierzycie face-huggery (obślizgłe pajączki przylepiające się do gęby), chest-brustery (maszkary rozrywające klatki piersiowe kolonistów), a do tego całą gamę obcych, zainfekowanych psów, żołnierzy korporacji oraz nie jedną, a trzy olbrzymie królowe, których trzeba się zwyczajnie pozbyć. To, co nie do końca pasowało mi w tej grze, to momentami niewygodna architektura poziomów, ale da się to przełknąć z łatwością jak jajka obcego. Warto sprawdzić trylogię w akcji, bo jest trudna, ale przyjemna i świetnie oddaje klimat filmu. Do listy dorzućcie obowiązkowo **Alien Resurrection**, kapitalny FPS, zbudowany na nieco innych zasadach niż poprzedniczka. O ile Alien Trilogy stawiał przede wszystkim na siekankę, o tyle **Alien Resurrection** stara się wzbudzić w grającym autentyczny strach. Pełno tu takich momentów, w których ciszę w brutalny sposób przecina przenikliwy ryk potwora nagle ukazującego się naszym oczom. I nie tak łatwo się go pozbyć, gdyż w porównaniu z poprzedniczką, bardzo często brakuje w Resurrection amunicji. Jest ciemno, wilgotno i strasznie. Obcy atakują z zaskoczenia i niejednokrotnie podskoczycie z wrażenia. Na to nie ma mocnych. Do gry potrzebna będzie myszka. Jeśli nie macie jej zakopanej gdzieś tam na dnie szafy, to pojawia się nie lada problem. Sterowanie padem zostało (lekko mówiąc) schrzanione. Ciężko trafić, ciężko celować i rozglądać się. A z myszką to już zupełnie inna jakość. Starczy jednak o tym. Obie strzelanki ze świata obcych są bardzo dobre i jeśli jakimś cudem przegapiliście je, to teraz jest świetna (i tania) okazja, żeby to nadrobić.
Jeśli powyższe gry wydały się Wam zbyt poważne, to może pora zaatakować coś lżejszego, a równie fajnego. Co powiecie na **Duke Nukem**? Zdaję sobie sprawę, że postać przypakowanego blondyna rozwalającego kosmiczne świnie i ratującego uwięzione przez nie lasencje jest graczom doskonale znana, ale czy na pewno w wydaniu FPS? Duke to chłodny kolo, zaopatrzony przez producentów w przytłaczającą ilość ekwipunku i tekstów, którymi kolejno zabija i obraża przeciwników. Nordycki koleś pozbywa się łotrów takimi zabawkami jak pistolet, shotgun, karabin, działo, wyrzutnia granatów, zmniejszacz, zamrażacz, bomby, a także... silna i zadziwiająco skuteczna noga. Duke to jakby inny kanon. Gracze latami spierali się o to, czy palma pierwszeństwa należy się Doomowi, czy właśnie Duke'owi. Ich spór był niezwykle ważny i w ogóle, ale najważniejsze jest to, że **Duke Nukem** to bardzo fajna i przyjemna gra. Odstresowuje i ma niezłego kopa. Oczywiście do sprawdzenia.
Kiedy dojdziecie do wniosku, że FPSy to mocny gatunek, sprawdźcie jeszcze takie rodzynki jak **Medal of Honor** i **Medal of Honor Underground** (Medal Za Otvagu, hehe). Tytuły oddające realia II wojny światowej jak mało które, a do tego ślicznie wykonane i naprawdę wciągające. Do listy dorzućcie stary jak świat, kosmiczny shooter **Descent**, gdzie bujając się stateczkiem Pyro zwiedzicie trzydzieści ładnych etapów (przy niezwykle udanej ścieżce dźwiękowej) i jeśli tylko polubicie te klimaty, natychmiast sprawdźcie w akcji znacznie lepiej wykonanego i w ogóle jednego z czołowych FPS'ów na PS one o nazwie **Forsaken**. Godny polecenia jest zwłaszcza ten drugi, gdyż swego czasu graficznie pożerał cały, misterny dorobek konkurencji, a przy tym, nie brakowało akcji i siekania kolorowymi laserami. Tyle, jeśli idzie o dobre strzelaniny na PS one. Gatunek FPS to jedna z tych dziedzin, po których najbardziej widać postęp techniczny w branży gier. Te gry to także definicja akcji. Nie będziecie się przy nich nudzić.

Final Doom - klasyka ID Software na PS one wygląda tak samo, jak na pececie

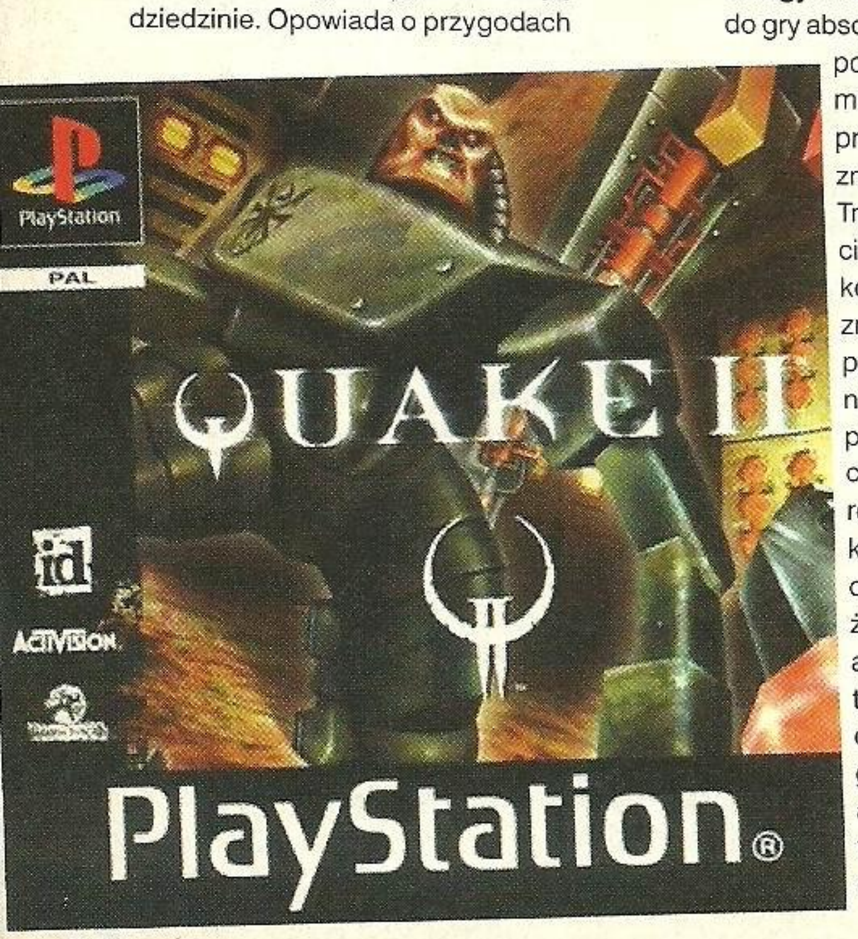
Disruptor - Przez długi czas była to najlepsza strzelanina fpp na szarą maszynkę

Quake 2 - Światna konwersja gry, której nie miała prawa pociągnąć konsola

Alien Trilogy - Dziś nieco leciwa, ale dla fanów Obcego jak znalazł

Forsaken - silnik graficzny tej pozycji wtedy nas po protu zaszokował

Medal of Honor - Jedna z najlepszych pozycji z tego gatunku na PS one



PES PARTY

Pro Evo i jego liczne rodzeństwo od środka

Pro Evolution Soccer 4 to nadal wielka niewiadoma. W oczekiwaniu na najnowszą odsłonę gry od KCET nadal zagrywamy się w PES3. Wiadomo jednak, że nie jest to idealna gra - wiele rzeczy chciałoby się zmienić, ale dopiero naprawdę długi kontakt z grami z tej serii pozwala na wychwycenie wszystkich niuansów. Marcellus i Amar [marcellus@neo-plus.pl]

Piłka jest okrągła, a błędów wiele

W kontekście Mistrzostw Polski PES3 w Poznaniu, na których przeklinane były niektóre zachowania piłkarzy, AI przeciwników i bramkarzy, nieśmiało wskażemy, w jakim kierunku chcielibyśmy, aby nasza kochana seria podążyła i wytkniemy kilka błędów.

Wina Dudka, czyli co on najlepszego zrobił...

Zacznijmy od końca (a może od początku?), czyli od bramkarzy. Nierzadko zdarza się, że po piekielnie silnym i niesygnalizowanym strzale z woleja golkiper bez żadnych problemów, na stojąco łapie piłkę w dłonie. Niech ktoś mi powie, czy w rzeczywistości bramkarz byłby w stanie zrobić coś takiego? W dziewięćdziesięciu procentach przypadków - NIE. Oglądając mecze europejskich lig zauważalne jest, że w takich sytuacjach bramkarz wykonuje paradę, często efektowną. Nam wystarczy, że w PES4 rzuci się na nią, wypiąstkuje, przerzuci nad poprzeczką... Cokolwiek!

Idąc dalej tropem parad. Widzieliście może w PES3 interwencję, w której bramkarz używa jednej ręki? Owszem, zdarza się to przy strzale po ziemi, ale to wszystko. Brakuje nam wyjmowania strzału, zmierzającego wprost w okienko bramki, koniuszkami palców, tzw. fingertip save. Więcej efektownych akcji!

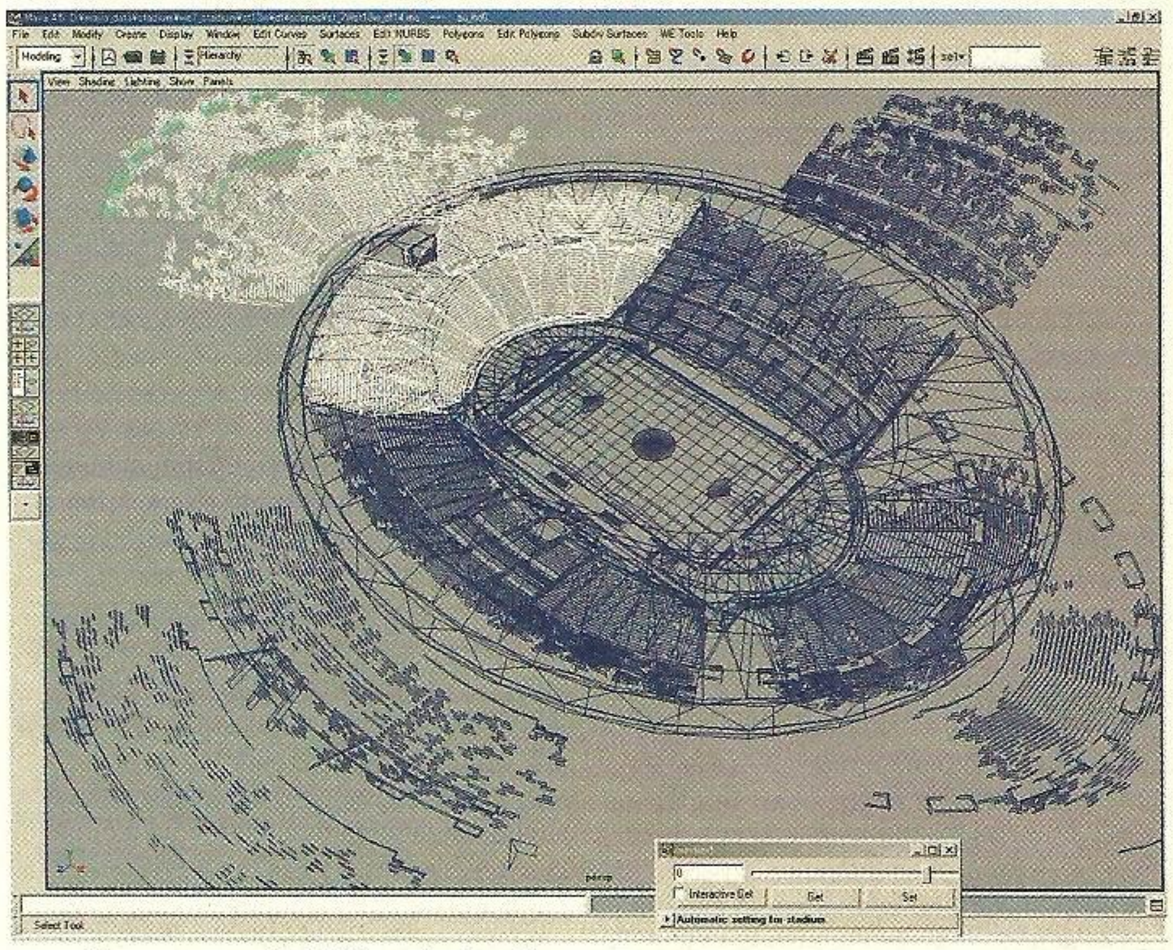
Następna sprawa to kiwanie bramkarza. Zahaczamy tu już o AI, ale niech będzie. Otóż jak najprościej okiwać bramkarza? Tak... Markowaniem strzału, ale jeszcze łatwiej po prostu w ostatnim momencie delikatnie zmienić kierunek biegu na d-padzie, co jest zdecydowanie za proste – w takich sytuacjach bramkarz, jeżeli już rzuca się na piłkę to tak żeby zastawić przeciwnikowi drogę do bramki – wyciągnięty jak struna rzuca się w kierunku, w którym napastnik go mija, a nie pod nogi zostawiając drogę do bramki otwartą. A w PES3? Biedaczek nie dość, że leży na glebie, to jeszcze rezygnuje z dalszych interwencji. No bo nie zawsze jest tak, że po okiwaniu musi paść gol, prawda? Właśnie. Wolelibyśmy, żeby do ostatniej chwili golkiper szedł nisko na nogach i zamiast próbować od razu wybierać piłkę spod nóg napastnika skracał tylko kąt i czekał na to, co zrobi przeciwnik i na przykład rzucał mu się pod nogi, ale dopiero przy próbie minięcia, a nie na pałę. Dalej – bramkarz stanowczo zbyt często i zbyt szybko wychodzi daleko od bramki i daje sobie wbić gola płaskim strzałem po ziemi – np. gdy nasza obrona zostanie minięta na osiemnastym metrze bramkarz wybiega prawie na jedenasty zostawiając bramkę zupełnie pustą. Przy wrzutkach również nienajlepiej się ustawiają i zdarza im się być w zupełnie innym miejscu niż potrzeba, ale ciężko to w kilku słowach opisać. Drażnią nas również szalone parady bramkarskie w polu karnym przy niecelnych podaniach – bramkarze rzucają się na piłkę jak pantery nawet wtedy, gdy zmierza ona spokojnie poza linię końcową, a żadnego przeciwnika nie ma w pobliżu. A także obowiązkowe rzucanie się na piłkę przy niecelnych i lekkich podaniach po ziemi – mogliby ją przyjmować nogą, czekać, aż napastnik podbiegnie i dopiero wtedy podnosić, lub po prostu schylić się i złapać gałę w dłonie, zamiast rzucać się jak wariaci. Reasumując, do poprawy leci AI bramkarza oraz jego umiejętności.

No więc potkłem siem, kopłem i wpadło, no...

Przejdźmy teraz do piłkarzy z pola. Do obrońców można mieć trochę zastrzeżeń – najbardziej boli to, że w sytuacji, gdy bramkarz zostanie już minięty stają jak wryci i patrzą zaciekawieni, co będzie dalej. Przynajmniej jeden powinien biec do bramki i próbować zablokować strzał, a pozostali też powinni próbować coś zrobić, szczególnie ten, który biegnie tuż za napastnikiem. Te ułamki sekund, gdy obrońcy sterczą niezdecydowani często przesądzają o utracie bramki. W ataku też czasami brakuje naszym koleżkom pomyślunku – np. zawodnik, który wykonuje rzut rożny w tzw. „realu" zawsze ucieka, żeby nie zostać na spalonym, a w PES3 niemal zawsze zostaje i czeka na zmiłowanie boskie, szczególnie wkurza to, gdy rozgrywamy krótki róg i chcemy mu oddać piłkę.

W samej rozgrywce denerwują częste kiksy przy strzałach, nawet po zapełnieniu paska mocy w małym stopniu. Razi też, że piłka po strzale zbyt często leci w środek bramki - zdarza się to nawet wtedy, gdy wciśniemy inny kierunek na padzie. Irytują Was kosmiczne przyjęcia wysokich piłek, po których gała odskakuje od nogi na dość dużą odległość? Nas też, ale z drugiej strony trochę niedokładności w piłce jest potrzebne, w końcu każdemu zdarzają się kiksy i niecelne strzały, wystarczy popatrzeć na to, co wyrabiali gracze Chelsea w meczu z Monaco w Champions League – Joe Cole przestrzelił z woleja idealną sytuację z kilkunastu metrów, a Jesper Gronkjaer z kilku. Aha, a ta jego przepiękna bramka to czysty przypadek, podejrzewamy, że próbował wrzucać, ale mu fartownie zeszło. Idąc dalej – nie chcielibyśmy znowu wyprowadzić w pole całej obrony jednym zwodem... PES3 kładzie nacisk na indywidualne akcje i dryblingi. Mniej na rozgrywkę drużynową. Może dlatego podanie po ziemi jest wolne. Przydałoby się je trochę przyspieszyć. Wrzutki to oddzielna sprawa. Nie wiemy jak Wy, ale nam przeszkadza długi lot piłki, w dodatku dość baloniasty. Chcielibyśmy, aby wrzutki były mocniejsze i nie tak dokładne oraz żeby nie zawsze były kierowane tam gdzie zawodnik stoi, a raczej tam skąd będzie mógł uderzyć na bramkę. Np. przy kontrze napastnik jest na osiemnastym, dwudziestym metrze przed bramką, więc skrzydłowy wrzuca piłkę na mniej więcej dziesiąty metr, co zmusza napastnika do ruszenia ociężałego tyłka, wbiegnięcia w pole karne i oddania strzału. I mówimy tu nie tylko o wysokich dośrodkowaniach, mogą być też płaskie i szybkie piłki po ziemi. Podanie L1 + trójkąt zostało usprawnione od czasu PES2, ale to wciąż nie ta sama, szybka piłka na dobieg. A szkoda, bo to jedno z zagrań decydujących o ewentualnym golu.

Co się tyczy strzałów – przeważnie piłkarze uderzają zewnętrzną częścią stopy. Dziwnie, bo nie można strzelić technicznie, pozostaje nam strzelanie z tzw. „fałsza", a na dokładkę piłka bardzo często zamiast wkręcać się do bramki, nabiera rotacji odchodzącej. Chociaż... z bliższej odległości nasz zawodnik potrafi wbić piłkę do siatki wewnętrzną częścią stopy. Strzały ogólnie



rzecz biorąc wymagają lekkiego „tuningu". Od czasów PES'a na PSX nie czujemy już tej mocy uderzenia. Jakby straciły swoją szybkość. Być może to konsekwencja przejścia z PSX'a na PS2 – jest sześćdziesiąt klatek na sekundę, ale na Boga, nie czuje się mocy tych strzałów! Pamiętacie Batistutę, Davidsa? Strach było grać jak ci dwaj dochodzili do strzału... a teraz tego nie czuć. Choć znów... Może to i dobrze. W starych ISS'ach Roberto Carlos był maszyną do zdobywania bramek z każdej niemal odległości – wystarczyło tylko wyłożyć mu piłę na lewą nogę i stał takie torpedy w samo okienko bramki, że nic nie można było poradzić.

Razi nas też ograniczona do granic możliwości ilość akrobatycznych uderzeń. Naprawdę rzadko spotykamy się w PES3 z przewrotką, nożycami. Częściej mamy okazję strzelić z woleja, ale to wszystko. Co do akrobatyki, to nowe zagranie – przyjęcie piłki na klatę, kolano i przerzucenie jej nad sobą w ogóle się nie przydaje. Przyjemny bajer, ale do rozgrywki nie wnosi za wiele. Niektóre z obecnych w grze kombinacji są strasznie trudne do wykonania. Na przykład podwójne/potrójne markowanie strzału. Trzeba się nieźle nagimnastykować, żeby udało nam się wyprowadzić bramkarza w błąd, a na to zwyczajowo podczas akcji mamy jakieś setne części sekundy...

W kwestii innych zwodów KCET nie musi chyba niczego poprawiać. Nie jest ich za wiele, ale te obecne są naprawdę przydatne i efektowne. Szkoda tylko, że wspomniane na początku markowanie strzału zawsze kładzie bramkarza na murawę, przydałyby się jakieś wyjątki od reguły. Skoro już jesteśmy przy sterowaniu, to należy wspomnieć o niezbyt udanym systemie podań prawą gałką analoga. Może nie tyle nieudaną, co niezwykle niewygodną. Nieraz próbowaliśmy zagrać do zawodnika stojącego na wprost, a gdy wciskaliśmy gałkę to pod wpływem nacisku zmieniał się kierunek podania.

Trzeba by to jakoś uprościć, podobnie jak kilkukrotne markowanie strzału. Jak? Nie mamy zielonego pojęcia, hehe. Ale Seabass pewnie już nad tym się głowi.

Kontrowersje, czyli sędzia znów nas skrzywdził...

Sędziowanie, największa bolączka, na którą KCET przygotowało już remedium. Oczywiście jeżeli to, co zaprezentowali w Winning Eleven 7 International zostanie dodatkowo rozwinięte w PES4. W PES3 drażni ciągłe zagrywanie ręką przez graczy ofensywnych, szczególnie przy przyjmowaniu piłki na klatę. Natomiast obrońcom, szczególnie we własnym polu karnym zdarza się to niezwykle rzadko. Widzieliśmy zaledwie kilka (dwa, może trzy...) takich zagrań, a meczy rozegraliśmy naprawdę setki, jeżeli nie tysiące. W WE7Int. zagrań ręką jest o wiele, wiele mniej, ale nadal nie przydarzają się one obrońcom w polu karnym, nawet wtedy, gdy na powtórce wyraźnie widać, że piłka odbiła się od ręki. Przywilej korzyści w PES3 – dobrze, że w ogóle jest, ale często bywa niesprawiedliwy, bo nasz zawodnik w wyniku faulu i tak traci piłkę, tyle, że kilka sekund później. To również już poprawiono. Drażni zbyt długie wyczekiwanie na odgwizdanie spalonego – nasz zawodnik potrafi piłkę przyjąć na klatę i już kombinujemy co tu dalej robić, gdy rozlega się gwizdek... A dodać trzeba, że futbolówka leciała naprawdę długo, bo był to wykop spod własnego pola karnego, na tak zwaną aferę. Najbardziej jednak wkurzająca jest pobłażliwość dla bramkarzy ostro faulujących napastników tuż przed polem karnym w sytuacji sam na sam – zawsze dostają kartkę żółtą, a w takich wypadkach jak nic powinna być czerwień! Może ktoś powinien o tym przypomnieć programistom w Konami?

Nie napisaliśmy o zmianach kosmetycznych, ani o licencjach, bo na to zabrakło miejsca. Prawdopodobnie niektóre ze szczegółów pominęliśmy, bo nie wszystko jest sposób uchwycić. Wiemy natomiast, że jest jeszcze wiele rzeczy, które chcielibyśmy w nowym PES'ie zobaczyć, ale są na to małe szanse. I właśnie o takich aspektach gry, jak widoczni na boisku sędziowie, ślady na murawie po wślizgach i brudzące się koszulki, czy wreszcie o bumpmappingu na murawie napiszemy za miesiąc. Jeżeli wyłapaliście jeszcze jakieś błędy w PES3, których tu nie wymieniliśmy to piszcie - czekamy.

FIGHT CLUB

Krew i honor czyli wszystko o fighterach

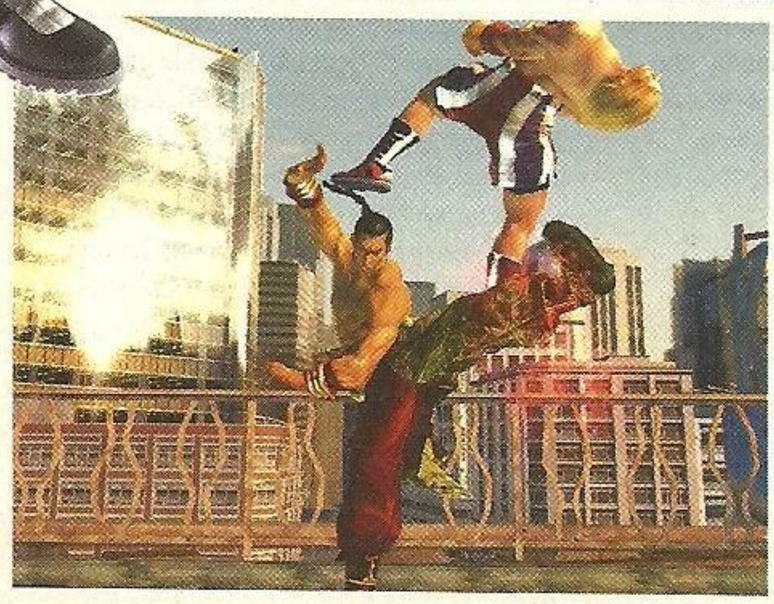
Witam w kolejnym Fight Clubie. Mam nadzieję, że nie wyciągnęliście jakichś pochopnych wniosków z absencji kącika w ostatnim numerze. FC ma się dobrze, a od tego numeru nawet jeszcze lepiej! [Vince]

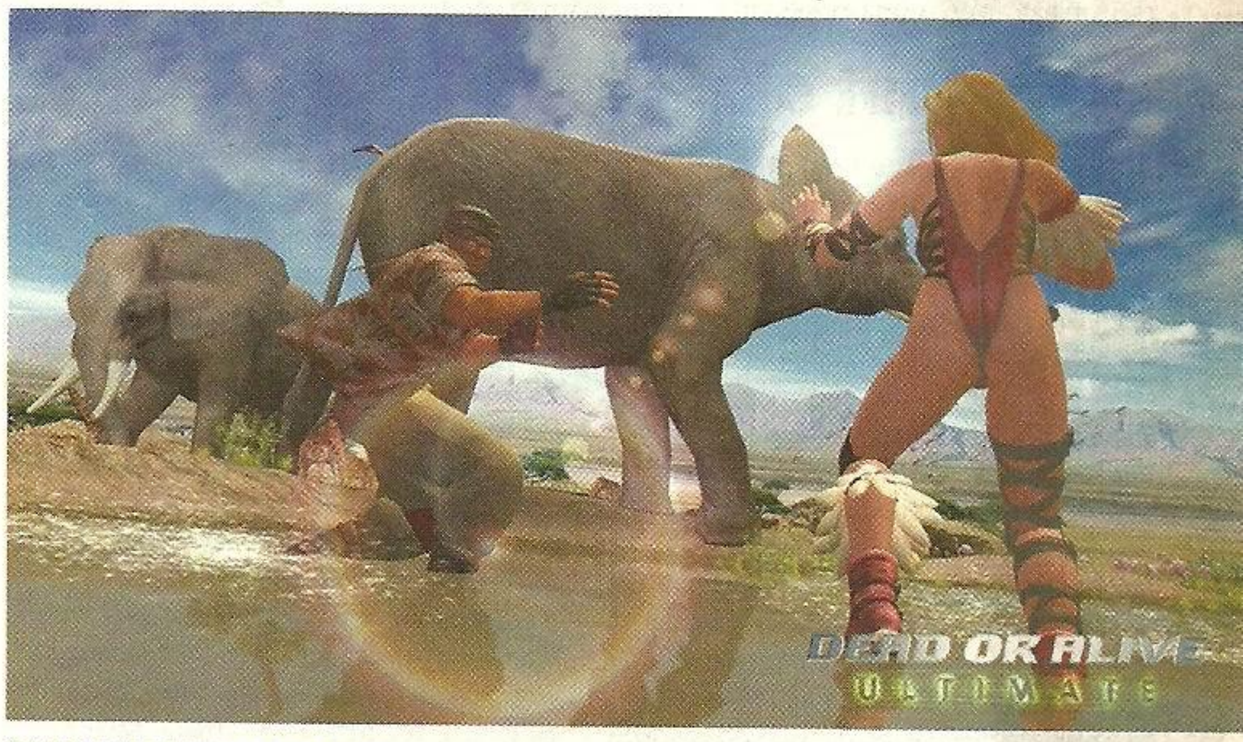
W związku z faktem, że opis postaci z SC2 dobiega już końca, postanowiliśmy część miejsca wygospodarować na sprawy bieżące, traktujące o tym, co wszyscy lubimy najbardziej. A ostatnio dzieje się ciekawie w światku mordobić – nadchodzą kontynuacje największych tytułów na rynku. Słowo „kontynuacje" w swoim podstawowym znaczeniu w niektórych przypadkach użyte jest na wyrost, ale niewątpliwie będą kolejne części. Plotek i informacji rodem z księżyca nasłuchaliśmy się już wiele, część z nich rozwiało tegoroczne E3, ale jak to zwykle bywa nie przekonamy się o stanie faktycznym póki nie sprawdzimy go własnoręcznie.

TEKKEN 5

Podczas E3 zaprezentowano trailer tej pozycji. To tytuł, w którym masa graczy pokłada wielkie nadzieje. Nie tylko ze względu na to, że jest to wręcz kultowa seria, ale również ze względu na ostatnią część, która po prostu zawiodła na całej linii. Czego więc spodziewać się po następnej odsłonie Króla Żelaznej Pięści? Gracze pragnęliby raczej powrotu niektórych rozwiązań ze starego Tekken Taga, niż kontynuacji pomysłów zawartych w Tekkenie 4. Ściany, nierówne podłoże, 8 Way Run, Jin aka „wieśniak" – to wszystko być może uczyniło grę bardziej atrakcyjną wizualnie, a i przystępniejszą dla mniej zawodowych graczy, ale dla hardcore'owców to była porażka. System Tekkena stracił w tym momencie większość swoich walorów, za które był kochany i które czyniły go jednym z najbardziej dopracowanych mordobić. **Tekken 5** zaś, według doniesień, ma być radykalnym odejściem od serii, jakby tego było mało – w stronę rozwiązań zawartych w Virtua Fighter 4! Powstaje więc pytanie: jeżeli T4 nie był „radykalnym odejściem", to czym będzie T5? Sporty wodne? Wyścigi? Wybaczcie mi mój sarkazm, ale tak to właśnie widzę. Zaś tekst „w stronę VF4" też nie powoduje u mnie silniejszego bicia serca z prostego powodu – nie potrzeba nam na rynku podobnych, pod względem rozwiązań, gier. Buforowanie ciosów w Tekkenie brzmi co najmniej dziwnie (sposób wyprowadzania ciosów stosowany głównie w bijatykach 2D, ale momentami też w VF4 albo SC2) i nie wiadomo, czy na potrzeby tego systemu zmienione zostanie wyprowadzanie ciosów czy poczynione zostaną jakieś inne zabiegi. Detekcja kolizji zaś przypomina wyglądem Tekkena 2 i nie bardzo wiadomo jak rozumieć to posunięcie (powrót do korzeni?). Trzy nowe zaprezentowane postacie też jakoś nie rzucają na kolana. Asuka, o wiele mówiącym nazwisku Kazama (reinkarnacja Jun?), przyznaję – wygląda bardzo, hmm, apetycznie... Kolejnych dwóch zawodników zaś to wyraźne inspiracje innymi produkcjami – Feng Wei zapewne powstał z fascynacji Lei-Feiem z VF4 (walczy zaś podobnie do Gen Fu z DOA), zaś Raven to praktycznie żywcem przeniesiony łowca wampirów Blade, który walczy… ninjutsu. O co w tym wszystkim chodzi?

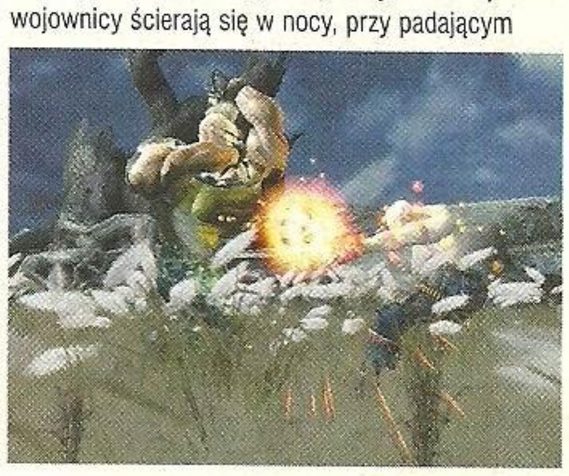
Ciąg dalszy niepokojów. Tekken zawsze był tym oryginalnym Tekkenem z własnym klimatem i tego typu zabiegi mogą spowodować najwyżej wzrost niepokoju wśród oddanych fanów… A jak nie wiadomo o co do końca chodzi, to chodzi oczywiście o pieniądze. VF4 całkowicie zdominował pole automatów do gier w Japonii i nie tylko, co panom z Namco po prostu się nie podoba. Co więcej, Tekken 4 spowodował dalszą marginalizację serii, jako „profesjonalnej" bijatyki – zarówno na automatach, jak i domowych platformach. A jak mówimy o domowych platformach to warto dodać, że T5 szykowany jest (według najświeższych plotek) na wszystkie konsole! Posunięcie, które uratuje serię? Ruch ten na pewno będzie się podobać wszystkim poza Sony. Namco więc działa – pytanie tylko, w którą stronę się porusza. Miejmy nadzieję, że wybrało tą właściwą – zbliża się 10 rocznica powstania serii Tekkena.





DEAD OR ALIVE ULTIMATE

Kolejna niepełnoprawna kontynuacja. Remake prequela, żeby być dokładnym. A właściwie to zestaw zawierający DOA1 (port z Sega Saturn) i tenże remake DOA2. Z opcją gry online przez Xbox Live! Pierwsza wielka gra z tego gatunku, w którą będzie można przyciąć po necie z kolegą z Japonii. Oczywiście jeżeli mieszkacie w USA albo chociażby w Szwecji i macie odpowiednie łącze (przerywania i lagi nie bolą nigdzie tak, jak w mordobiciach). Tomonobu Itagaki zarzeka się, że DOA2 została napisana całkowicie od nowa, z wykorzystaniem mocy Xa, bazując na engine z DOA:XBV. Co do tego pierwszego można się bez problemu zgodzić, z tym ostatnim można się spierać. Gra nie wygląda jakby była oparta na engine siatkówki – raczej na tym starym poczciwym z DOA3. Co praktycznie może jej wyjść tylko na dobre, bo nie ma lepiej wyglądającej bijatyki niż DOA3, zaś siatkówka według wielu wyglądała trochę gorzej niż trzecia część mordobicia. Jak to w przypadku pisania o tej serii bywa najpierw porozpływam się nad designem i przepychem graficznym. Otóż areny zaprezentowane w **DOA Ultimate** są jeszcze bardziej interaktywne niż te w DOA3. Są jeszcze bardziej zróżnicowane – od japońskiego dojo tonącego w płatkach sakury, poprzez dzwonnicę wielkiej katedry (komu bije dzwon, hehe), wiszący most nad rwącą rzeką, Chiński Mur z niezliczoną ilością schodów, zaskakującą arenę na sawannie (walczymy wśród afrykańskiej fauny – można trafić przeciwnikiem w słonia!), aż do niewiarygodnej areny, na której wojownicy ścierają się w nocy, przy padającym deszczu i trzaskających piorunach (niesamowite efekty oświetlenia). Najlepsze areny w historii bijatyk? Co do postaci - każda z nich ma kilka (dziewczyny po kilkanaście!) nowych strojów, niektóre o ciekawych odniesieniach – Ryu Hayabusa ma swój strój z Ninja Gaiden, dziewczyny mają kostiumy kąpielowe rodem z DOA:XBV, zaś Ayane i Kasumi dodatkowo mogą paradować w strojach hostess Xboxa. Co zaś się tyczy systemu i rozgrywki – szefowie Team Ninja zapewniają, że system przeniesiony zostanie z DOA3 (czyli: „uff, całe szczęście") i wszelkie jego aspekty pozostaną takie same. Gorzej natomiast przedstawia się sprawa postaci występujących w grze. Wielu graczy ostro zdenerwowało się na twórców, gdy ci zapowiedzieli, że naturalną konsekwencją przerabiania DOA2 jest brak w tej wersji Hitomi, Christie, Brada Wonga i Hayate, nawet mimo faktu, że gra pisana jest całkowicie od nowa. To wielka strata dla gry – Hitomi stała się ulubienicą wielu graczy, Hayate wielu pań (hi, sis), zaś Brad Wong to według większości fanów bijatyk najlepiej zrealizowany i oddający styl pijanego mistrza zawodnik w mordobiciach (przebija nawet Shuna Di z VF). Niektórzy podejrzewają, że dodatkowe postacie będą do ściągnięcia przez Xbox Live! Zobaczymy, co zrobi Tecmo. No cóż, na pewno nie będzie to całkowicie nowa gra, raczej ciekawostka dla fanów, wypuszczona w oczekiwaniu na kolejną pełnoprawną odsłonę serii. Ostatnim aspektem, o którym warto wspomnieć to fakt, że **DOA Ultimate** ma w końcu wyjaśnić enigmatyczną historię turnieju Dead Or Alive, jak i dawne losy głównych postaci (Ayane, Kasumi, Ein/Hayate). A zrobi to wypasionymi renderowanymi wstawkami.



MORTAL KOMBAT DECEPTION

Mortal Kombat to doskonała marka – „najlepiej rozpoznawalna bijatyka na świecie" i „najlepiej sprzedająca się bijatyka na świecie" doskonale obrazują, co mam na myśli. Niedługo w ręce dostaniemy już szóstą odsłonę serii o podtytule Deception. Funduszy na opracowanie jej Midway miało wystarczająco dużo, ponieważ Deadly Alliance sprzedał się bardzo dobrze (nota bene dużo

lepiej niż Tekken 4 czy VF4 Evo). No właśnie – serii MK (od części czwartej wzwyż) brakuje praktycznie wszystkiego żeby zostać hardcore'ową bijatyką 3D – nie ma wyważonych postaci, zaawansowanego systemu, rozbudowanych movelistów. A sprzedaje się najlepiej – cóż, surowe prawa rynku i marketingu. A może dzieje się tak, dlatego, że jest przystępna dla każdego? Mnie, jako osoby siedzącej na serio w bijatykach od czasów drugiego Street Fightera taki obrót spraw raczej nie zadowala - wolałbym, żeby wysiłek programistów włożony w dopracowywanie produktu, balansowanie go i udoskonalanie był odpowiednio wynagradzany wynikami sprzedaży (vide VF4 Evo). Chyba jednak trzeba przejść nad tym do porządku dziennego, bo to walka z wiatrakami. Piszę to wszystko, ponieważ to, co ma oferować kolejna część MK z punktu widzenia „zawodowego" gracza jakoś nie zachwyca. Dokonano pewnych zmian w systemie w stosunku do MK:DA – dodano tak zwany „fight-state indicator", czyli wskaźnik, mówiący o tym, kiedy my albo nasz przeciwnik mamy opóźnienie i jesteśmy wystawieni na ataki. Stosuje się je już w bijatykach (Tekken chociażby), ale tylko w Practice Mode, a nigdy w samej rozgrywce. Wrzucono też stary, dobry uppercut, będący w końcu wizytówką serii. Kolejną zmianą mają być super-interaktywne areny, pozwalające na miotanie przeciwnikiem po różnych poziomach budynków, wyrzucanie go przez okna i ściany itd. Oczywiście panowie z Midway tutaj też postanowili skorzystać z najlepszych wzorców i niektóre animacje wywalania wręcz imitują te z DOA3. Dodatkowo jednak będziemy mogli pozbierać z ziemi kawałki dekoracji i potraktować nimi przeciwnika. Bardzo widowiskowo wyglądają też areny, gdzie istnieje możliwość wykonania specjalnego Fatality, wrzucając przeciwnika w wirujące ostrza czy basen kwasu. Ogólnie wygląd aren i zawodników dopracowano – starzy wyjadacze tacy jak Baraka czy Sindel doskonale wpasowują się w klimat nowego MK. Krwistością i brutalnością kolejna odsłona serii przebija wszystko, nie ma dyskusji, dla tych aspektów na pewno będzie można tą grę sprawdzić. No i ewentualnie, gdy ktoś będzie chciał pograć w tetrisa czy szachy… Raczej przesadą byłoby stwierdzenie, że zapowiadają się one ciekawiej niż kwintesencja **Mortal Kombat Deception** czyli bijatyka, ale osobiście przyznaję, że perspektywa pograna w szachy postaciami z MK przedstawia się bardzo obiecująco. Tak samo z resztą tetris skonstruowany na wzór starego Puzzle Fightera od Capcomu. Już słyszę te teksty: „dawaj, pogramy w szachy, walka mi się znudziła" - hehe, brzmi nieźle.

SOUL CALIBUR 2: MAXI

Prawdziwy come-back z martwych. A wszyscy myśleli, że Namco postanowiło regularnie uśmiercać zawodników posługujących się nunchaku czy trzy częściowym cepem. Pamiętamy przecież śmierć Li Longa oraz końcówkę Maxiego z pierwszego Soul Calibura. Jednak pirat z Okinawy nie zginął, a teraz powraca, silniejszy niż kiedykolwiek i z mocnym postanowieniem pokonania olbrzymiego Astarotha raz na zawsze.

U nikogo innego postawy nie grają takiej roli jak u Maxiego. Po ciosach będą zaznaczone możliwości przejścia do nich, zaś na końcu zawarłem opisy każdej z nich. Teraz jednak podstawowe zagrania:
- **A, A** (RC) – standardowe ataki Maxiego, które wychodzą szybko, a na bloku dają pewną przewagę, której jednak raczej nie da się wykorzystać.
- **p+A, A** (BL) – dwuciosowa kombinacja, która przybliża nas do przeciwnika i takie powinno być właśnie jej zastosowanie. Przed drugim ciosem pirat zrobi unik w prawą stronę.
- **d/p+A** – ultra-szybki łokieć na mid, który na CH powoduje u przeciwnika stuna. Kontynuować możemy poprzez **d, d/p, p+B** albo **p+A+B, K**.
- **p, p+A** – doskonały cios z każdej odległości – z bliska daje nam dwa uderzenia i gwarantowaną kontynuację w postaci **FC K**. Wyprowadzanie ataku możemy przerwać wciskając **G**. Ogólnie rzecz biorąc należy nadużywać.
- **d, dp, p+A** – efektowny cios, mało użyteczny w normalnych sytuacjach. Ładnie natomiast wchodzi wykonywany leżąc – mało kto się tego spodziewa.
- **d+A** – standardowe uderzenie na s-mid, będące esencją wszelakich customów.
- **t+A, B; t+A, B~t; t+A, d+K** (RO) – pierwszy cios w sumie nie jest wyprowadzany za szybko, ale na CH gwarantuje posadzenie kontynuacji i całkiem nieźle zbiera side-step. Szczególnie użyteczna jest pierwsza wersja dająca nam ring-out. Trzeba uważać z używaniem tej kombinacji, ponieważ podczas wykonywania jesteśmy narażeni na rzuty przeciwnika. Inna sprawa, że stosowana rozważnie staje się dosyć przegięta.
- **FC d/p+A, A, A** (RO) – bardzo denerwujący przeciwnika atak na low. Zawsze wchodzi w całości, nie da się tego przerwać, a przy krawędzi wywala z ringu…
- **A+B; A+B, d** (RC) – jeden z najlepszych ataków Maxiego – dwa bardzo szybkie ciosy o niezłym zasięgu, które zawsze wchodzą i ring-outują z przyzwoitej odległości. Powiedziałbym, że można nadużywać, ale postacie o dłuższym orężu mogą nas ukarać na bloku, mimo że drugi cios daje Guard Stuna.
- **p+A+B** (BL) – gdyby nie szedł na high to zyskałby miano ciosu-zabójcy. Jest bardzo szybki, używany do gaszenia przeciwnika z jego kombinacji. Gwarantowane mamy tutaj zwykłe **K** z BL. Pozwala na ring-out i jest w miarę bezpieczny na bloku – dosięgną Cię tylko najszybsze ataki przeciwnika.
- **t+[A+B]** – ładowana wersja staje się Guard Breakiem. Wyprowadzana jest bardzo wolno… Inna sprawa, że podczas wykonywania ciosu Maxi się schyla, zaś obrażenia od całości, zasięg oraz możliwy ring-out czynią ten cios w miarę użytecznym. Gdy wejdzie całość możemy kontynuować czymś w stylu **p, p+B+K** albo **p, p+B**.
- **WS+A+B** – niezła wstajka, dająca ładnego stuna, po którym jedziemy **d/p+B+K**. Lekko naprowadzana, zadaje przyzwoite obrażenia. Można używać również, gdy leżymy.
- **B** (RO) – proste i do użytku. Ktoś gdzieś napisał, że opcji zagrań po wykonaniu tego ciosu Maxi ma około dwudziestu… Sami widzicie jak przydatna sprawa – daje odpowiedź na praktycznie wszystko, z czym może wyjechać oponent. Dobry zasięg.
- **p+B~[t]** – szybkie uderzenie na high. Taki odpowiednik **p+A+B**. Możliwość przytrzymania tyłu uruchamia kręciołka, który, poza zastosowaniem przy krawędzi, jest raczej bezużyteczny.
- **p+B~A, A>[B]** – fajowa kombinacja, w całości na mid. Ostatni cios możemy zarówno opóźnić jak i naładować. Drugie uderzenie to odpowiednik **d/p+A**, warto więc czasem przerwać i zapodać coś gwarantowanego jak chociażby **A+B**. Całość zżera ładny kawałek paska energii przeciwnika.
- **p, p+B** (LO) – ma zasięg, niezłą szybkość i staje się nieblokowalny po naładowaniu. Niestety całkowicie linearny – obejść go jest bardzo łatwo.
- **d/p+B** – szybki, standardowy uppercut. Niezły priorytet, więc można pokusić się o przebicie zagrania przeciwnika. Na CH posadzimy po tym np. **p+A+B** (BL) **K**.
- **d, d/p, p+B** (LI) – niezłe na wstających, przeskakuje nad ciosami na low. Trudno znaleźć jakieś szersze zastosowanie dla tej kombinacji. Na trafieniu możemy zapodać **B** z LI na wstającego. W sumie można też przerwać wyprowadzanie ciosu poprzez **G**, ale nie daje nam to większych możliwości mieszania, a przeciwnik będzie miał multum czasu na ukaranie naszych wysiłków.
- **t+B** (LO); **t+B>B** (RC); **t+B>B, K~G** – samo **t+B** jest niezłym ciosem – wychodzi szybko i z niezłym zasięgiem. Kontynuacje można opóźniać, więc również okazują się być użyteczne. Doskonałe do mieszania, dodatkowo biorąc pod uwagę możliwość przerwania **G** i zapodania rzutu.
- **B+K:B:B:B:A** (RO) – Fury – całość stanowi naturalne combo (wchodzi zawsze wszystko), ale wykonać tą kombinacje jest trudno. Jest to Just Frame, więc wszystkie przyciski trzeba wciskać w odpowiednich momentach animacji.

Jak już opanujecie wyprowadzanie tego ciosu to proponuję zapodawać to po **d/p+A**.
- **d/p+B+K~B** – nieźle przepakowana podcinka – kto inny ma lowa o takiej szybkości, który zadaje takie obrażenia i tak dobrze ring-outuje? Oczywiście do użytku jedynie z bliskiego dystansu, najlepiej przy krawędzi.
- **p, p+B+K** – mega-szybkie zagranie, o doskonałym zasięgu i obrażeniach. Jest całkowicie linearne – bardzo łatwo to obejść, co trochę ogranicza zastosowanie tego ciosu. Ale korzystajmy z niego mądrze, biorąc pod uwagę też jego prędkość. Dobić można **d, d/p, p+A** – co dodatkowo bardzo fajnie wygląda.
- **d+K, K_B** – najprostsza zgadywanka, dla kogoś, kto nie ma styczności z Maxim bardzo denerwująca. Na takich zawodników właśnie można nadużywać.
- **p+K; t+K** – dwa podobne, szybkie zamachy nogą (w przeciwne strony), których używamy do łapania side-stepu przeciwnika i wywalania z ringu.
- **p, p+K, K_B** – dalekosiężny i szybki cios o niezłym priorytecie i możliwością wklepania kontynuacji na low lub mid (to samo, co wcześniej). Przeskakuje nad ciosami na low.
- **K~B, [A]_[K]** – kolejna zgadywanka rozpoczynająca się od kopniaka, którą dodatkowo można opóźnić. Ta już jest bardzo trudna do wyczucia – należy więc stosować na przemian i całkowicie zdezorientować przeciwnika.
- **(8WR)g_d+A** – oba ataki powodują tzw. spin-stunа (przeciwnik kręci się w kółko), ale nie dają gwarantowanej kontynuacji. Wersja na dół pozwala na szybkie przejście do LI. Na CH za to dokładamy jeszcze **A, A**.
- **(8WR)g/p_d/p+A** – niezły cios, który ring-outuje, a przy tym jest bardzo szybki. Daje małą przewagę na bloku i można próbować wyjechać z czymś szybkim typu **p+A+B**, żeby przebić cios przeciwnika.
- **(8WR)g/p_d/p+B** (BL) – ma gigantyczny zasięg, co pozwala złapać uciekających do tyłu. Juggluje, ring-outuje, staje się GB na pierwszym poziomie SC. Możemy też odwołać wykonanie ciosu i przejść automatycznie do RC. Bardzo użyteczny cios. Szczególnie biorąc pod uwagę kontynuację **K, K** z BL.
- **(8WR)g/p_d/p+K** – szybkie i o mega-priorytecie – na CH rzuca przeciwnika na glebę więc męczymy go gdy wstaje.

Przechodzimy do charakterystyki postaw Maxiego. Zauważcie, że nie są to standardowe postawy takie jak u Ivy chociażby, ale raczej przypominają te Raphaela – zawodnik nie pozostaje w jednej stancji przez cały czas, ale po chwili przechodzi z niej w następną.

1) **Right Outer Stance (RO)** – przechodzimy np. po **d+A+K**. Obok RC najbardziej rozbudowana postawa Maxiego.
- **A (BL); A, [K]** – kombinacja gwarantowana, nawet bez CH, co przy jej właściwościach wydaje się lekkim przegięciem – całość wyprowadzana jest w mgnieniu oka, Maxi jest bezpieczny, zaś przeciwnik wylatuje z ringu.
- **B (RC); B, B, K~G** – niezłe combo, przydatne w razie gdy chcemy trochę pomieszać. Po pierwszym ciosie od razu znajdujemy się w RC, zaś na końcu kombinacji istnieje możliwość przerwania przez wciśnięcie **G** i dalszych manewrów.
- **K, [A]_[K]** – odpowiednik **K~B, [A]_[K]** wykonywanego z postawy głównej.

2) **Left Outer Stance (LO)** – najbardziej popularne przejście do niej to oczywiście **t+B**. Postawa z gatunku must-use ze względu na zróżnicowanie poziomów ciosów z niej wychodzących.
- **A, K** – kombinacja zaczynająca się od lowa o nie lada zasięgu. Po pierwszym ciosie starajmy się często przerywać, ponieważ jest on całkowicie bezpieczny i spodziewającym się kontynuacji możemy zrobić kuku rzutem, albo kolejnym ciosem na low – np. **FC d/p+A, A, A**.
- **B (RC); B, K~G** – wykonana w całości wywala przeciwnika z ringu i jest w większości przypadków bezpieczna. W sumie główna opcja używana z LO – nikt nas nie ukaże, a korzyści z jej wyprowadzenia są nieocenione. Dochodzi nam jeszcze możliwość przerwania ostatniej nogi wciskając **G**.
- **K** – dobra podcinka w dokładnym tego słowa znaczeniu. Zostawia nas kucających, więc uważamy na wybitki.

3) **Behind Lower Stance (BL)** – przechodzimy po **p+A+B** chociażby.
- **A** – służy głównie do wycofania się na bezpieczną pozycję.
- **[B]** (LO) – niezły do stopowania sfrustrowanego przeciwnika, który próbuje nas dostać. Daje nam możliwość przejścia do LO.
- **K, K** – cudowna kombinacja, w całości wchodząca nawet bez CH. Zaczyna się od lowa (dobija leżącego) oraz wywala z ringu. Obrażenia gwarantowane, złość na twarzy przeciwnika też. Nadużywamy, czasem przerywając po pierwszym.

4) **Right Cross Stance (RC)** – wchodzimy oczywiście głównie po **A, A**.
- **A** – odpowiednik **p, p+A**.
- **B; B, A+K_d+A+K** – cios często używany przez „free-style'owców". Fajnie wygląda, ale również zadaje przyzwoite obrażenia, idzie na mid i pozwala na kontynuację w stylu **d/p+B+K**. Wciskając **A+K** przechodzimy do LI, zaś wciskając **d+A+K** znajdziemy się w RO.
- **K, K** – podcinka i kontynuacja z wyskoku. Jak już wejdzie to w całości. W sumie całkiem użyteczne biorąc pod uwagę, że Maxi unika większości ataków horyzontalnych przy pierwszym ciosie.

5) **Left Inner Stance (LI)** – przejść możemy po **A+K** i **p+A+K** oraz **t+A+K**. Warto zauważyć, że poszczególne ruchy nieźle unikają niektórych ataków przeciwnika i nie powodują opóźnienia.
- **A; A~A** (RC) – pierwsza wersja ładnie schyla się poda atakami horyzontalnymi, dzięki drugiej znajdziemy się w RC.
- **[B]** (BL); **[B]~G** (RO) – doskonała do kombinowania seria ciosów. Można naładować cios do GB, po czym odwołać wciskając G. Dodatkowo mamy opcje przejścia do dwóch różnych postaw. Gdy trafimy pierwszą wersją gwarantowane mamy **K, K** z BL.
- **K>K** – kolejna niezła kombinacja wyprowadzana z tej postawy. Zbiera side-step przeciwnika z całkiem przyzwoitej odległości i jest bezpieczna na bloku. Na CH pierwsze uderzenie powoduje stuna, po którym można zapodać coś mocnego na opadającego przeciwnika.

Uff, niesamowita postać. Z jednej strony ciężka w zrozumieniu i opanowaniu, z drugiej ma niewiarygodny power (nie wiedziałem, że po śmierci klinicznej dostaje się takiego dopalenia). Maxi zalicza się do tych niedocenianych zawodników, których mało kto się na poważnie obawia. Trzeba ich uświadomić. W momencie, gdy opanujecie postawy i nauczycie się kontrolować opóźnienia, Maxi stanie się prawdziwym zabójcą i to nie tylko olbrzymów.

felietony . zajawki . radosna twórczość czytelników

neon

Kolejny miesiąc i nowa porcja tekstów. Dzięki. Czekamy na więcej. (gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl)

CZYTELNICY NADESŁALI

INWAZJA Z WYSP

txt: Łukasz "Dżujo" Kujawa

Kilka zbitych szyb, jakiś płonący samochód i oczywiście w pełni zdemolowany, tutejszy „antychryst" i wróg publiczny numer jeden – lokalny przedstawiciel pewnej sieci fast-food.

To tylko wyolbrzymiony przykład kolejnej „wycieczki" antyglobalistów – walczących jak twierdzą z generalną amerykanizacją społeczeństwa. Truizmem byłoby napisać, iż wspomniana amerykanizacja nie ma miejsca. Gospodarka, kultura, konwenanse społeczne – rzeczywiście są przesiąknięte w mniejszym lub większym stopniu wartościami spod znaku pasiastej flagi. Ale w tym miejscu niech każdy z grających zastanowi się, jaka kultura i wartości, oprócz tych z USA, najczęściej pojawiają się w życiu konsolowca.

Wschodzące Słońce

Japończycy spopularyzowali rozrywkę elektroniczną i stworzyli konsole. Sukces ten można łączyć z generalnym rozwojem Japonii po wojnie. Lata sześćdziesiąte przynoszą gigantyczny boom gospodarczy i ekspansję japońskich produktów na rynki zachodnie, co wraz z polityką izolacji handlowej prowadzi do powstania potęgi ekonomicznej. Gdy narodził się gatunek cyberpunku pisarze pokroju W. Gibsona kreowali wizje świata przyszłości, gdzie ogromny wpływ na rozwój społeczeństwa mają japońskie korporacje. Przypadek? Absolutnie nie. Pod koniec lat osiemdziesiątych, gdy „u nas" królował C-64, a w Nipponie debiutował NES, to właśnie korporacje z Dalekiego Wschodu notowały największe zyski. Dopiero początek kryzysu ekonomicznego w Japonii i rozwój przemysłu internetowego częściowo powstrzymały inwazję z wysp.

Jednakże nie o telewizory i samochody tu chodzi, ponieważ one i tak będą się sprzedawać, a znaczna ich część zarówno konceptualnie jak i praktycznie jest produkowana poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni. Skupmy się natomiast na jednym, rdzennym produkcie tworzonym w Japonii i sprzedawanym na całym świecie. Grach.

Druga strona medalu

Wystarczy przypomnieć sobie pierwszy lepszy tytuł osadzony w feudalnej Japonii – Tenchu, Onimusha, Bushido Blade, stareńkie Shinobi czy setki innych tytułów. Tytułów mniej lub bardziej „uniwersalnych", przedstawiających bohaterów z całego świata (Soul Blade) lub reprezentujące grywalność „dla wszystkich" (Onimusha), ale zawsze zawierających pierwiastek kultury, sztuki i historii Japonii właśnie. Mamy Nobunagę, tradycyjne stroje i etniczną muzykę, jednak sprawy idą dalej. Developerzy nie wstydzą się własnych korzeni, każda z gier, które kupujemy jest zdeterminowana przez japońską cywilizację. Czy to źle? Nie możemy oskarżać twórców o propagandę lub próbę inwigilacji umysłów graczy. Ale takie przesiąknięcie kulturą dawną lub tą współczesną, przetworzoną ze wzorów zachodnich (jpop w co drugiej grze) pozostaje bez większych obiekcji. Tymczasem próba umieszczenia amerykańskiej flagi w grze kończy się wyśmiewaniem i oskarżeniami – vide Freedom Fighters, które zrobili Duńczycy! Czy Amerykanie nie stosują tych samych metod? Przecież umieszczają, podobnie jak Japończycy, swoje symbole w grach. A, że USA nie ma tak bogatej historii, bazuje na tym co ma. Football zamiast katany, Statua Wolności na miejsce góry Fudżi i trzepocząca na wietrze flaga w zastępstwie cesarza.

Xbox i inwazja zielonych banknotów

Mamy pierwszą amerykańska konsolę, po początkowych obawach, jej sytuacja ulega stabilizacji. Ale Microsoft nie zaliczył planowanego sukcesu. W Japonii Xbox się nie sprzedał – jak się okazało nie działa to w drugą stronę. Czy możemy to tłumaczyć brakiem japońskich gier? Konsole są nieodzownie kojarzone z japońskimi produkcjami. Po tylu latach ukształtował się odruch bezwarunkowy wśród graczy. Myślisz konsola – mówisz Japonia.

Japanese Touch

W naszej skromnej analizie nie musimy sięgać jedynie do tytułów osadzonych w przeszłości. Wystarczy wziąć Resident Evil lub MGS – tzw. „Japanese Touch" (japońska ręka) jest wyraźnie widoczna. Design bohaterów, wielowątkowa fabuła wraz z wywodami Snake'a, czy koncepcja filmów z zombiakami połączona z patetycznymi hasłami o przyjaźni i miłości – te gry zawsze przyprawione są japońskimi dodatkami. Wynikiem są świetne tytuły, które nigdy jednak nie są pozbawione kulturowego krajobrazu. Pomimo przeznaczenia produktu na rynki zachodnie nikt nie obawia się umieszczenia akcji w dzisiejszej Japonii. Dla przykładu Fatal Frame 1 oraz 2, czy z założenia naturalistyczny koszmar Forbidden Siren. Nie ma obawy przed komercyjną klapą czy unikania własnej przeszłości. Europejscy twórcy natomiast pozostają pod presją wydawców i swojej niepewności. Polacy robią futurystyczną strzelankę Chrome, a Adrian Chmielarz przedstawia jakże często „wałkowaną" historie o walce z demonami w swoim Painkiller. Dlaczego nie ma gier o Polskich żołnierzach podczas II W.Ś.? Nawet wojenny erpeg Forgotten War, stworzony przez Polaków rozgrywał się poza granicami kraju, praktycznie bez polskich bohaterów.

W wielości jedno*

Obecność japońskiej i amerykańskiej kultury w życiu gracza konsolowego jest nieunikniona. Japończycy często korzystają z amerykańskich wzorów, przekształcając je i robiąc „po swojemu". Amerykanie zafascynowani Nipponem robią to samo tworząc *Matrix* czy *Kill Bill*. Powiązania jakie powstały między oboma krajami po wojnie mają wiele płaszczyzn, od polityki i gospodarki poprzez militaria, a na rozrywce kończąc.

Przeciętny polski (europejski) gracz jest podmiotem w inwazji z obu stron Pacyfiku. Inwazji absolutnie dla nas niegroźnej, bo nikt nie walczy tutaj o dominację polityczną, jedynie o słodką gotówkę.

Pozostaje pytanie czy europejscy twórcy są gotowi podnieść rękawice i zaprezentować własny, oryginalny styl. Artystyczny sukces Prince Of Persia oraz Beyond Good & Evil (pomimo komercyjnej porażki), pokazuje, że jest to możliwe. Ale to tylko kropla w morzu, a bez finansowego wsparcia graczy (czyt. liczby sprzedanych egzemplarzy) następne próby wykreowania czegoś nowego nie będą miały miejsca. Na razie pozostaje nam czekać.

*(E Pluribus Unum) Fraza umieszczana na amerykańskich monetach. Ma reprezentować różnice kulturowe amerykanów, ale co najważniejsze także i ciągłe dążenie do jedności społecznej i tolerancji.

OD REDAKCJI: No to czekamy. A na osłodę czekania dla Ciebie gierka.

CZYTELNICY NADESŁALI

SEPIROTH

PAN DOBRA PRAWDZIWEGO

txt: Squall

Czy to naprawdę Cloud Strife stoi po stronie dobra?

Moim zdaniem to właśnie Sephiroth, a nie Cloud jest pozytywnym bohaterem Final Fantasy VII. Dlaczego? Aby odpowiedzieć na to pytanie należy przeanalizować fabułę tejże gry, którą to następnie należy skonfrontować z faktem bytności religii chrześcijańskiej w naszych czasach.

Wszak wiadome jest, iż Sephiroth chciał zniszczyć świat. Ale czy na pewno? Czy nie chciał On go odkupić? Czy jednokierunkowe myślenie większości graczy nie przysłania prawdziwych przesłań, które zawarł w fabule FFVII Kazushige Nojima (autor scenariuszy do Final Fantasy VII, VIII, X, X-2 oraz Kingdom Hearts)? Nie od dziś tajemnicą poliszynela jest przecież, że japończycy kochają głębię, tak zwane „drugie dno". I starają się umieszczać je w swoich pracach. W świetle tego, scenariusz FFVII także powinien je otrzymać od swego twórcy. Zdaniem moim, w istocie tak się właśnie stało. Dlatego postanowiłem doszukać się tych niewypowiedzianych kwestii, które pozwalają zrozumieć esencjonalność scenariusza Final Fantasy VII. Skończywszy swoje poszukiwania doznałem olśnienia - Sephiroth jest - używając przedchrześcijańskiego znaczenia tego słowa - demonem mogącym dokonać - wspomnianego wcześniej - odkupienia win świata. Jego zachowanie nie jest, nie było i nie będzie afirmatywnie odbierane przez lwią część graczy. Jednakże, to nie musi świadczyć o prawdziwości ich przekonań. Przecież to, iż większość jest o czymś przekonana, wcale nie znaczy, iż ma rację. W myśl tych słów radzę nie przekreślać od razu wystosowanej przeze mnie wcześniej tezy.

Zbudowanie nowego początku może mieć miejsce jedynie po unicestwieniu starego. To rudymentarna prawda. Chrześcijaństwo objęło sukcesję w jej myśl. Pomimo sprzeciwu ze strony wyznawców innych religii, „obróciło" ono je w perzynę. Dziś wiemy, że było to właściwe (czy aby na pewno?), Ale ich czciciele czuli to samo, co bohaterowie FFVII. Sephiroth jest Jezusem, Jahwe i wszystkimi zastępami anielskimi, nadosobą mającą przynieść nowy początek. Tyle tylko, że w FFVII możemy mu w tym przeszkodzić. A może jednak nie możemy? Pokonanie go sprowadza na planetę zagładę i jedynie pozbawia ją jej nowego Boga.

Wszystko wyjaśni się w Final Fantasy VII Advent Children, ale założywszy, że film ten nie powstanie, Cloud niczego nie uratował, nie przyniósł planecie niczego dobrego. On „zwyczajnie" pokonał Boga, zrobił to, czego nie zrobili wyznawcy religii starożytnych. Zakłócił nadejście nowego porządku i tym samym wprowadził chaos. Nie uratował ludzkości - tego zrobić nie mógł już nikt. O czym to wszystko świadczy? O tym, że Sephiroth był w swojej boskości dobry z perspektywy tego, co mogłoby nadejść, gdyby nie został pokonany. Dzieło „One Winged Angel" (utwór towarzyszący ostatecznej walce w FFVII) wydaje się potwierdzać tą tezę. Ten mający wydźwięk hymnu pochwalnego utwór, mówi o nadejściu uskrzydlonego pana, płonącego wewnętrznie bożym gniewem, który ma zbawić ludzkość. Przypadek? Jasne...

Rekapitulując, Sephiroth jawi się mnie jako zło konieczne. Nie, po głębszym zastanowieniu stwierdzam, że definitywnie jawi się mi on jako dobro ostateczne. Tak, to właśnie to określenie przedstawia jego prawdziwą naturę, naturę Boga Zbawiciela, którego celem jest uwolnienie ludzkości od niej samej. W końcu postaci tragicznej, pozbawionej swego legatu przez zwykłych, bezrozumnych ludzi, czyli bohaterów Final Fantasy VII. Bohaterów skazanych na zagładę, którzy mimo to walczą, wierząc w sens swoich przekonań. To piękne, owszem, ale niestety nie pozwoliło na uratowania ludzkości...

Doskonale zdaję sobie sprawę z nadinterpretacji, jakiej dokonałem, ale żywię nadzieję, iż nie jest ona aż tak bardzo nonsensowna, jak mogłoby się wydawać. Chciałbym także z góry przeprosić osoby, których odczucia religijne zostały w jakikolwiek sposób urażone - nie miałem zamiaru profanować Chrześcijańskiego sacrum. Na koniec chciałbym życzyć wszystkim fanom Final Fantasy VII, aby najnowsze dziecko Square Enix spod znaku FFVII okazało się dziełem, co najmniej tak kultowym, jak siódma fantazja.

OD REDAKCJI: Errm... A co Wy o tym sądzicie? Gierka dla Squalla.

Chore akcje

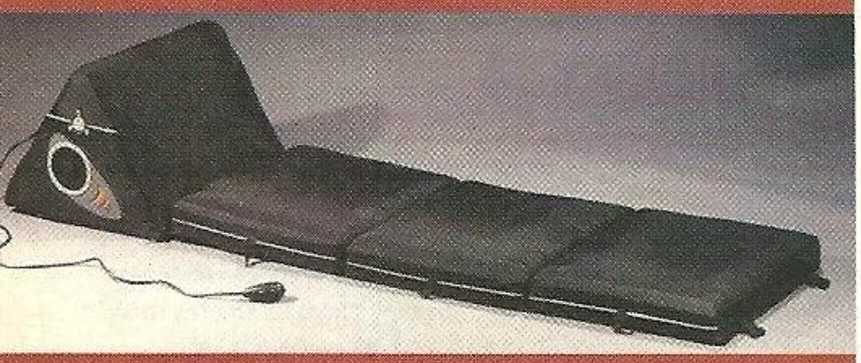
NATURALNIE ZWIĄZANE Z GRANIEM

■ Co byś zrobił na jego miejscu?

W naszej nieustającej podróży po licznych chorych akcjach związanych z graniem zajrzyjmy na chwilę do Japonii, świątyni gier video i konsol. A także ich kolekcjonerów. Przed Wami jeden z szalonych zbieraczy, który upodobał sobie kolekcjonowanie cartów do NESA. Nie byłoby w tym może nic dziwnego, gdyby nie fakt, że nasz bohater upodobał sobie jedną grę – Moero!! Pro Baseball, a jego kolekcja liczy już około trzech tysięcy egzemplarzy tej gry. Oczywiście szalony kolekcjoner zechciał podzielić się ze światem zdjęciami ilustrującymi to, co można z taką ilością plastikowych pudełek zrobić. Zachęcamy do odwiedzenia jego strony (**http://www.ne.jp/asahi/moe/pro/tokubetu.htm**). No i teraz pytanie do Was – czy możecie pochwalić się czymś podobnym?

■ Martwica mózgu po godzinie Tekkena

Absurdalnych pomysłów ciąg dalszy. Po shockującym padzie do Xboxa z poprzedniego miesiąca mamy coś mniej więcej w tych klimatach, ale grzeczniejszego i spokojniejszego. Sprzedawane w USA urządzenie o nazwie Pyramat PM 300 to mata ze specjalnie wyprofilowanym zagłówkiem, na której kładzie się gracz podczas sesji z konsolą. W zagłówek wbudowane są głośniki i subwoofer. Niesłychanie przydatne urządzenie; można na własnej głowie odbierać basowe uderzenia woofera. I pomyśleć, że w Stanach ludzie są gotowi płacić za to równowartość 600 złotych.



■ 700 mega do GBA

Dwaj Szwedzcy studenci dla zabawy rozpruli GameBoya Advance i zaczęli bawić się łączami. Wynikiem ich pracy jest interfejs ATAPI/IDE, czyli standardowe złącze wykorzystywane w komputerach PC. Dzięki schematowi każdy może podłączyć do GBA napęd CD albo twardy dysk. Po co? Na przykład po to, żeby... No właśnie. Nie wiemy po co.

■ Made in China

Nokia musi mieć się na baczności – z Chin nadciąga M-Gage! Wprawdzie nie można przez to urządzenie rozmawiać, ale ma wbudowane 11 gier (w tym Tetris) oraz budzik. Mamy nadzieję, że ktoś sprowadzi to niezwykłe urządzenie do Polski.

DWA RAZY TO SAMO PROSZĘ

Jakbyście się czuli, gdyby w połowie dobrego filmu, na który czekaliście od miesięcy, ktoś nagle pozapalał wszystkie światła w kinie i wyprosił Was na zewnątrz, mówiąc – „dzięki, wpadnijcie za jakiś czas to obejrzycie sobie co było dalej.

Aha, nie wracajcie bez kasy". Na pewno strzelilibyście minę z gatunku „he?", ale siłą rzeczy wstali i wyszli. Cóż, jak dotąd wystawiono mnie w ten sposób za drzwi kilkukrotnie. I wywalił mnie nie byle kto, bo sam reżyser. Skubaniec nakręcił połowę filmu i w momencie, gdy spodziewałem się jakiegoś mocnego rozwinięcia fabuły i odpowiedzi na kluczowe pytania, ten po prostu przyciemnił obraz wypisując na nim urocze „to be continued". Sprytne. Ponieważ bardzo chciałem wiedzieć co będzie się działo dalej, wróciłem do domu, rozbiłem świnkę skarbonkę, wyłuskałem dodatkowy szmalec i czekałem na kinową kontynuację, grzecznie ufając wypowiedziom reżysera, że „tak miało być, bo nie zmieściłby wszystkich pomysłów w jednej części". Okej. Gdyby taka sytuacja zdarzyła się raz, felieton nie powstałby. Ot, wybryk reżysera, bądź prawdziwa chęć pokazania widzom absolutnie wszystkich, przygotowanych przez niego patentów. Nawet lepiej, że pociął to na kawałki i puścił w dwóch częściach, bo kompresja mogłaby nie dać pożądanego efektu. Gorzej, gdy pan reżyser ma dobry, dwugodzinny materiał, bierze w łapy wielką piłę, kroi to gdzieś tak mniej więcej w połowie i sztucznie dogrywa trochę scen tak, żeby koniecznie wyszły dwie części. Następnie nagłaśnia sprawę, jaki to on nieszczęśliwy, że nie zmieścił swojego potencjału w jednej części i ogłasza z wielkim smutkiem (stosownym do wielkości oczekiwanych zysków), że trzeba będzie do kina iść dwukrotnie. Nieładnie.

Możecie się zgadzać lub nie, ale pierwsi z kina wywalili nas bracia Wachowscy. Kiedy wygodnie poprawiałem się w fotelu, a na buzi malował mi się obrazek „o! ciekawe co dalej", te skurczybyki zakończyli projekcję Matrix Reloaded, zapobiegawczo mydląc coś o Matrix Revolutions, które rozwieje moje dociekania i troski. Czułem taki brzydki niesmak po wyjściu z kina, ale siłą rzeczy odczekałem pół roku i poszedłem na ostateczne wyjaśnienie zagadki. Kiedy wszystko było już jasne, nasunęło mi się kilka luźnych przemyśleń, którymi się podzielę. Przede wszystkim, do licha! Człowiek, który krzyczał, że Matrix od początku zapowiadany był jako trylogia powinien spalić się ze wstydu. Jak na dłoni widać, że jedynka ma świetnie przemyślaną i zamkniętą koncepcję z ewentualną furteczką do kontynuacji, natomiast dwie pozostałe części (które powstały cztery lata po prequelu) z mizernym skutkiem starają się dotrzymać jej kroku, ciągnąc na olbrzymiej popularności wesołego Neo i jego równie wesołej drużyny. Mało tego. Ja też byłem maniakiem, który starał się w tych wszystkich nudnych i na siłę nakręconych scenach odszukać jakieś biblijne nawiązania, ukryte przekazy i inne potrzebne ludzkości rzeczy. Tak. Rejestracja na samochodzie Smitha nawołuje do jednej z ksiąg Starego Testamentu. Tak. Morrowingowie są prawdziwi. Jasne. Architekt ściemniał. Ale hej, gdyby solidnie się zastanowić, to z tych obu sequeli można spokojnie wywalić połowę nudnych, przegadanych bądź zwyczajnie niepotrzebnych scen i postaci robiąc z tego widowiskową, chyba nawet bardziej atrakcyjną kontynuację. Ale ludzie nie poszliby wówczas do kina tyle razy, ile powinni pójść i chłopaki z polskimi nazwiskami nie zarobiliby tyle, ile ostatecznie im się udało.

Oszukał mnie również Tarantino. Znacie jego ostatni filmowy majstersztyk. Nazywa się Kill Bill. Bardzo widowiska, świetnie zmontowana i ze wszech miar udana produkcja szalonego Quentina. Człowiek momentalnie przypomina sobie, za co szanował w przeszłości tego faceta. Ale co to. Na kilka tygodni przed premierą, Kill Bill otrzymuje uroczy znaczek „vol. 1", a Quentin niczym producenci tych przeklętych, niebiesko czerwonych kapsułek, rozpływa się nad koncepcją „vol. 2". Ugh. Naturalnie poleciałem do kina, ale Tarantino w pewnym niespodziewanym momencie wyprosił mnie za drzwi sympatycznym napisem „to be continued". Zaprosił też na kontynuację, z której niedawno wróciłem. Teraz tak. Ja nie chcę Wam psuć tego filmu. Na pewno słyszeliście głosy „krytyków", jaka to druga część przegadana i „w ogóle". Prawda jest taka, że bez mnóstwa elementów dało by się obejść. Tarantino potrafi przez 5 minut pokazywać faceta, który patrzy się na pobliskie góry i wypala w tym czasie papieroska. Fascynujące, ale znaczenie dla fabuły, żadne. Inny przykład. Bohaterka leży w ciemnej trumnie. Nic nie widać. Leży tak dobrych kilka minut, a ja przez cały czas widzę czarny obraz i nic poza tym. „Vol. 2" ma tego znacznie więcej. Jest zupełnie inny niż fenomenalny „vol. 1". Nikogo nie podburzam, ale czuję się, jakbym płacił przy wejściu do kina i wyciągał kasę po raz drugi zaraz przy wyjściu. Podobnie jak w przypadku Matrixa, nie można obejrzeć tylko jednego kawałka filmu, bo ten jest niekompletny. Nie można też obejrzeć samej kontynuacji, bo ta nie ma sensu. Być może płacenie dwukrotnie za jeden film ludzie jakoś przełkną. Gorzej, gdy większa ilość producentów wpadnie na ten sam pomysł, a przez kina hurtowo przetoczy się znaczek „to be continued". Tego to ja bym raczej nie chciał. Wy pewnie też. Pomijam już fakt, że za Władcę Pierścieni płaciliśmy trzykrotnie. Zbyt dużo osób w redakcji wyznaje dzieło Jacksona, a ja mogę nie mieć potem gdzie opublikować tego tekstu. Chociaż trzeba przyznać, że Peter sprytnie to rozegrał. Filmowanie jadącego na koniu Gandalfa z kilku ujęć i temu podobne zabiegi sprawiają, że film troszkę sztucznie puchnie...

Branża gier tak nie robi. Nikt nie wydaje połowy gry, napalając graczy na kontynuowanie wątku „wkrótce". To by nie przeszło. Ale próby wyciągania podwójnej forsy za ten sam tytuł także się zdarzają i mam na to dowody. Nie mówię o remake'ach, odgrzewaniu zimnych kotletów, czy robieniu nic nie wnoszących kontynuacji. Tym życzę jak najlepiej. Uwielbiam przecież Resident Evil i Metal Gear Solid: The Twin Snakes na GCN, pomimo, iż grałem w ich poprzedniczki na PS one. Denerwujące są inne zabiegi. Oto pojawia się bodajże najlepszy konsolowy horrorek Silent Hill 2. Wszyscy się boją i płacą za ten strach hojnie. Potem jednak pojawia się nic nie wnoszący, minimalnie i nieznacznie rozszerzony Silent Hill 2: Restless Dreams, któremu natychmiast zaczynają towarzyszyć ploty producenta o prawdziwym spełnieniu jego wizji i tak dalej. Maniacy (a tych nie brakuje) kupują więc grę otrzymując jedną dodatkową postać, jedno nowe zakończenie i... to by było na tyle. Reszta gry pozostaje nienaruszona. Szkoda. Więcej denerwujących przykładów? No dobra. Lubię Hideo Kojimę i strasznie nie chcę pokazywać w jego kierunku palcem, ale... wraz ze światową premierą Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty udało mi się nabyć własny egzemplarz gry. Skończyłem ją w tydzień. Potem przeczytałem recenzję Grabarza i zgadzam się w całości z werdyktem, bo to piękna przygoda. Rzecz w tym, że Kojima zaczął mówić coś o dodatku Substance, który (oczywiście) zawierał będzie wszystko, czego szalony Japończyk nie zapakował w oryginał. Katastrofa. Bo nie można było tych wirtualnych misji i kilku dodatkowych zadań wrzucić za pierwszym razem (opóźniając premierę). Nie. Znacznie bardziej opłacało się stworzyć to, nową falę sprzedaży na ten sam w sumie produkt. Który jako fan połknąłem. Dużo przykładów prawda? Na koniec podam więc mój ulubiony, Virtua Fighter 4. To jest gra, którą pokochałem od pierwszego kontaktu z padem. Sterowanie, głębia, mnóstwo radości przy wykonywaniu własnych akcji, to się da zmierzyć tylko najwyższymi ocenami. Kupiłem pudło z grą i katowałem ją należycie. No, ale przyszła pora na Yu Suzukiego, aby powiedział to, co wszyscy do tej pory, a więc – „kochani, wydamy VF4: Evolution, która będzie wyglądała dokładnie tak, jak sobie tego pierwotnie życzyliśmy". Cóż było począć, trzeba było nową/starą grę nabyć raz jeszcze. To taki wewnętrzny obowiązek. Od kilku tygodni Yu przebąkuje coś o Virtua Fighter 4: Final Tuned, gdzie znajdzie się już naprawdę to, czego Suzuki od zawsze sobie życzył. Nawet się specjalnie nie zdziwiłem. Po prostu trzeba będzie zapłacić Sedze po raz trzeci za raz wykonaną robotę. Taki już los gracza/widza, który za ulubioną serią polazłby na koniec świata. I powiem Wam, że ostro choruję od kiedy Capcom pochwaliło się lekko poprawioną edycją Viewtiful Joe z dopiskiem „Revival". Chcę, muszę, nalegam, pożądam, aby mieć to u siebie na półce. Nawet jeśli to tylko jeden, dodatkowy poziom trudności i nic więcej.

Producenci za swoją pracę chcą uczciwie zarabiać. I tu wszystko okej. Czasem chcieliby zarobić dużo więcej, nie oferując praktycznie nic w zamian. I to już nie jest takie okej. Jednak tak długo, jak znaleźć można rzeszę wariatów, którzy lekkie modyfikacje i przeróbki uznają za zupełnie nowe produkty, tak długo dzielenie filmów na dwie, trzy czy cztery części oraz wydawanie w kółko tych samych gier będzie praktykowane. Może nie na większą skalę, ale po prostu będzie. Dobrze to czy źle, odpowiedzcie sobie już sami.

Matt

CZYTELNICY NADESŁALI

SZtUKA WoBEc DefABULyZacjI*

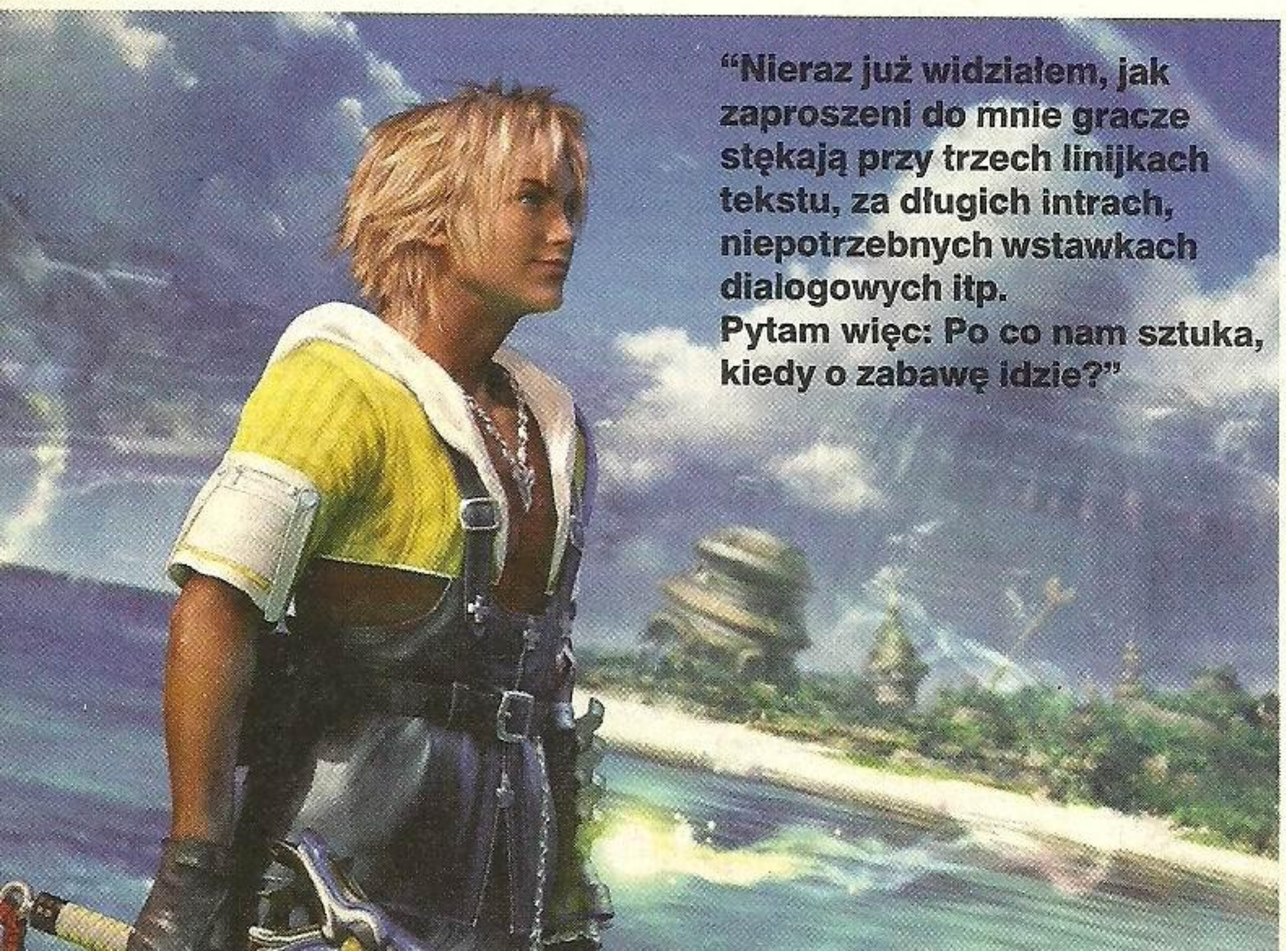
txt: Dagan

Siadam przed telewizorem i gram. Och! Toż to Tidus, jaka wspaniała grafika, co za kolory, kształty. Inwencja twórcza wprost przelewa się z ekranu, wsiąka głęboko w umysł. Śledzę akcję z wypiekami na twarzy. O tak, jest naprawdę nieźle, trochę zbyt pogodnie, ale nieźle. Mija godzina gry, napięcie osiada, ale wciąż ręce mi się pocą. Mija kolejna godzina, coś jest nie tak. Po piętnastu zaczynam z przerażeniem łapać się za głowę, jest naprawdę źle.
Szybko, nerwowymi ruchami wyciągam Final Fantasy VII, zaczynam grać i gram, i gram, i gram, aż uspokojony siadam na podłodze. Uff, to nie ja, to z tą nową grą coś jest nie tak.

Czuję się oszukany, gra, w którą wpakowano tyle wysiłku i pieniędzy zawiera najgorszą fabułę w historii erpegów od Square. Nie dorasta nawet do pięt siódemce, a przecież minęło już tyle lat. Zdaję sobie sprawę, że z psychologicznego punktu widzenia moje zachowanie jest całkiem normalne, przecież zawsze narzekamy na nowe czasy, że to niby dawniej było lepiej i gry lepsze robili itp. Postaram się jednak pokazać na przykładach, że cała branża gier wykazuje niezdrową tendencję do ignorowania kwestii fabularnych kosztem grafiki.
Najpierw jednak muszę odpowiedzieć sobie na pytanie: Co jest dla mnie najważniejsze w grach? Bez wahania odpowiadam: miód.
A co najbardziej przyciąga mnie do RPG – ów? Oczywiście: historia.
Grafika i dźwięk są również ważne, w tym miejscu FF daje radę, ale to nie wszystko. Starałem się traktować gry z należnym szacunkiem, mówicie sztuka? Nie dla mnie.

Pierwsze rozczarowanie – psychika bohaterów.
Co się stało z głównym bohaterem? Jego zachowanie jest co najmniej nielogiczne i sztuczne. Chłopak przechodzi przez piekło zniszczenia swojego miasta, ląduje w obcym świecie, otoczony przez obcych mu ludzi, po czym beztrosko „puszcza" kilka zabawnych komentarzy.
Przecież wszyscy jego koledzy z drużyny blitzball'a zginęli, jego mentor prawdopodobnie też, a ten jakby nigdy nic zabawia się w najlepsze (np. lornetka na statku). Nie potrafię się utożsamiać z tym człowiekiem.

Rozczarowanie numer dwa – brak logiki
1.Ochroniarze Yuny spotykają obcego człowieka, który jest ubrany jak nikt inny na tej planecie, gada totalne bzdury, nie zna religii, zachowuje się podejrzanie, a oni ... po prostu zapraszają go do drużyny. Gdyby mieli pecha Yuna byłaby już martwa.(Pamiętacie FF7 i słynny tekst Baretta „Don't trust ya!"?)
2. Lud Al Bhed kierujący się swoją filozofią porywania summonerów jest najbardziej nieracjonalnym przykładem działania, jaki w grach przedstawiono. To są przecież dorośli ludzie na miłość boską! Skąd taka niedojrzałość? (Zamykanie ludzi, by ich chronić – blee!)
3. Podobnie jest z członkami drużyny - spotykają młodą dziewczynę Al Bhed, która minutę temu porwała i zaatakowała ich summonera, po czym ... zgadzają się uczynić z niej kolejnego ochroniarza. Czy tylko mi się wydaje, że coś tu jest nie tak? W scenie „poboru" Yuna zachowuje się jak rozkapryszona dziewuszka, która chce nową lalę. Ktoś tu mówił o ratowaniu świata?
4. Oglądam scenę nagraną na sferze, pierwsze spotkanie Lorda Braski z Jechtem. O mój Boże, co za kretyństwo. Jecht siedzi w więzieniu, jest ewidentnie niebezpiecznym typem, odgraża się, rzuca, ponoć kogoś tam pobił, a Braska spokojnie go puszcza i ... czy muszę mówić dalej?
Mógłbym tak wyliczać bez końca (scena desantu), ale nie czas na to, chcę tylko pokazać jak niedojrzała jest to historia, napisana jakby z myślą o dzieciach. Ale to nie tylko Final Fantasy, czytam zapowiedzi nowych gier i zastanawiam się czy one rzeczywiście są skierowane do dorosłych. Pomimo brutalizacji, te gry deprecjonują mój intelekt, pokazują mi, że w gruncie rzeczy wciąż traktuje się mnie jak szczeniaka. Gry przeznaczone dla dojrzalszego odbiorcy kojarzą się tylko ze zbrodnią i seksem, a przecież powinny proponować fabułę o odpowiednich standardach. Nudzą mnie epopeje o ratowaniu świata, przyjaźni, tanie horrory, czy odmóżdżone strzelanki, a fakt, że główny bohater przeklina jak szewc, rozlewa juchę na lewo i prawo albo chodzi do burdelu nie czyni z gry produktu „dla dorosłych". To w dalszym ciągu gra dla młodzików o niewygórowanych wymaganiach. Od razu chciałbym zaznaczyć, że gier dla dzieci nie dyskwalifikuję, przeciwnie – bardzo je lubię, ale jeżeli mówi się już o produktach skierowanych w sektor o przedziale wiekowym powyżej 20 roku życia, to muszę zaprotestować.



Popatrzmy na nowe Resident Evil, porwana córka prezydenta? A może coś subtelniejszego? Ale nie czepiajmy się, w końcu ta seria opiera się na kanwie tandetnych horrorów klasy B. Nie wydaje Wam się, że temat dotyczący ratowania całego świata jest aż nazbyt kiczowaty, że przyzwyczajani jesteśmy do prostych, mało skomplikowanych tematów?
Często w recenzjach czytamy zdania typu „*fabułę pomińmy, bo w tego typu grach nie jest najważniejsza*". Wybrałem kilka przykładów, które najlepiej obrazują ten problem:
„*scenariusz jest zagmatwany i dość nonsensowny, jak w większości japońskich gier, ale nie po to tutaj przyszliśmy* (Ninja Gaiden)", „*Na scenariusz spuśćmy może zasłonę milczenia, bo szkoda języka strzępić.*" (Dead Man's Hand), „*No cóż, od tej historyjki znacznie więcej oryginalności mają buty firm Mike oraz Adidos*" (Drakengard**), „*Właśnie, historia podobnie, jak w innych tego typu pozycjach na konsole nie jest najmocniejszą stroną.*"(Champions of Norrath TRoE), „*Esencją Gotcha Force jest tryb Story, gdzie poznajemy banalną fabułę. Myślę, że dla Waszego dobra spokojnie mogę sobie darować opisy*" (Gotcha Force), „*Scenariusz jest prosty.*" (Shinning Soul II). Te wszystkie przykłady pochodzą tylko z JEDNEGO numeru (64), a przecież i tak gier tego typu jest w tym wydaniu o wiele więcej, przytaczane przez chłopaków z N+ historie nie wymagają nawet komentarzy (pozytywnie na tym tle wybija się Breakdown). Takie gry doprowadzają do sytuacji, kiedy to pojawiają się skargi dotyczące fabuły np. MGS'a 2***, bo jest zbyt trudna i przegadana. Zaczynamy przewijać kolejne teksty i dialogi rytmicznie nawalając w iksa, patrzymy zmętniałym wzrokiem na ekran aż to się wreszcie skończy. Nieraz już widziałem, jak zaproszeni do mnie gracze stękają przy trzech linijkach tekstu, za długich intrach, niepotrzebnych wstawkach dialogowych itp.
Pytam więc: Po co nam sztuka, kiedy o zabawę idzie?
Opakowanie gry zdusza fabularną zawartość (niech przykładem z poza świata gier będzie *Final Fantasy: The Spirits Within*). Fakt, że taki Tekken jest „tylko" mordobiciem nie tłumaczy infantylizmu historii, jaką prezentuje.
Bohaterami gier raz po raz zostają ludzie młodzi i piękni, a nawet w tym schemacie doszukać się można kolejnych schematów, mamy tabuny Squalli, Tiff, Cloudów, młodych i pięknych pań archeologów, przystojnych agentów i futrzastych stworków. Kolejny Final to kolejny koleżka z tego zestawu, plus młoda, urodziwa księżniczka a la Yuna, to zaczyna być nudne, ale ludzie najwyraźniej tego chcą.
Nie będę generalizował, są gry reprezentujące wysoki poziom, to oczywiście wszystkie MGS'y, Silent Hill, doskonały Legacy of Kain: Defiance, FF7 i inne, ale to zaledwie kropla w morzu krapów (to jest gier słabych fabularnie, ale nie koniecznie słabych pod względem oprawy).
Co do FF10, to są oczywiście elementy zapowiadające się smakowicie, jak np. prawdziwa tożsamość Sin'a, korupcja i zepsucie wewnątrz kapłańskiego kręgu itp., ale ocenę końcową zrewidowałbym ponownie pod względem fabularnym (co w konsekwencji by ją obniżyło).
Wracam do tytułu tego krótkiego rozważania, sztuka nie jest ładnym obrazem, żadną błyskotką, sztuka gardzi komercją, jest bezkompromisowa i zawsze ma swój cel, a zatem zachwycać, szokować, czy też obrzydzać pod warunkiem, że te funkcje są wspomagane przez nadrzędny sens. Każda sztuka dostarcza jakąś prawdę, niemożliwe jest więc traktować tak grę, która jest ładna, ale która kompletnie nie przewodzi żadnych wartości. Stworzony dla potrzeb rozrywki byt nigdy sztuką nie będzie, będzie jak bajka animowana dla dzieci, która choć wykonana z artyzmem niesie zaledwie proste treści edukacyjne. Mogę popłakać się oglądając śmierć Aeris, powzdychać przy subtelnym ICO, czy też klęknąć wobec pietyzmu Team Ninja, ale to wciąż będą tylko ładne i pomysłowe gry o herosach ratujących światy i galaktyki. No bo czym w takim razie gra różniła by się od telenowel, przy których moja sąsiadka wylewa hektolitry łez, cieszy się jak dziecko, czy boi jak histeryczka? Czy są piękne? Dla niej tak. Czy pobudzają uczucia? Nie ma wątpliwości.
Ale czy tchną świeżością, geniuszem, czy otwierają oczy w geście poznania?
Chyba nie. A przecież nawet takie *Solaris* Lema zawiera kilka warstw przekazu, pięter wartości, od najniższego (historia fantastyczno-naukowa), aż po najwyższy (egzystencjalizm, subiektywizm wobec jednostki o statusie Boga). Polecam zresztą lekturę książki, która przy filmie jest jak mgławica przy bajorku błota. Niby zwykła powieść SF, tak jak odpowiedniki tego gatunku na konsolach (np. Halo, KOTOR, Killzone, czy Alien vs Predator), a jednak różnica jest dostrzegalna dla każdego bystrego gracza, który zdobędzie się na wysiłek przeczytania tej pozycji.
Jeśli zaś chodzi o porównywania grafiki do obrazów (gdzieś coś podobnego przeczytałem, he, he) to należy zwrócić uwagę na jeden istotny fakt, obrazy są ponadczasowe, takiego van Gogh'a, czy Picassa ogląda się od kilkudziesięciu, kilkuset lat, a gry? No cóż, sami łapiemy się na stwierdzeniach typu: „swego czasu gra robiła ogromne wrażenie, ale dzisiaj...". Grafika w grach się starzeje, pozycje, które powodowały dawniej opad szczęki dzisiaj budzą uśmiech politowania, Ninja Gaiden jest piękne, ale kto będzie się nim zachwycał za parę lat? Nikt. Oczywiście, będą sentymenty, łezki w oczach, ale będą też niesmaczne miny itp., a słyszał ktoś może o „sztuce sezonowej", albo „sztuce okresowej, krótkotrwałej?"
Mogę się mylić, jestem przecież tylko człowiekiem, nawet wszystkowiedzący krytycy nie są zgodni przy określaniu, co jest sztuką, a co nią nie jest.
Dodam jeszcze od siebie, że przy starciu, powiedzmy, Sartre vs. PES3 zawsze wygrywa ten drugi, książka wędruje na bok, ekran telewizora nagrzewa się powoli, a następnego dnia żałuję, że termin zwrotu książki upływa tak szybko. He, he. ■

PS: Nie znam fabuły większości z podanych przykładów, opierałem się na zaufaniu do redaktorów i ich sądów, a oni przecież swój fach znają. Mam nadzieję, że nikogo nie uraziłem swoimi poglądami. Zachęcam do polemiki na łamach pisma i forum.

*Termin ukułem na potrzeby tego artykułu, nie dotyczy on całkowitej eliminacji fabuły, ale jej degradacji i rozczłonkowania.
**Tu muszę uczciwie zaznaczyć, że recenzent określa tak tylko ogólny zarys fabularny, dalej jest ponoć lepiej, ale i tak wydaje mi się brzmieć to idiotycznie.
***Niestety nie grałem w tę wybitną pozycję, czytałem jednak liczne recenzje i komentarze, that is BIG STUFF!

**OD REDAKCJI: Przeczytajcie teraz felieton Grabarza z prawej strony, a potem wróćcie tutaj. Już? OK. Po co gramy? Dla rozrywki. Kim jesteśmy? Masowym odbiorcą. A autorzy i wydawcy gier idą za głosem ludu. Jak myślisz, Daganie, gdyby choćby taki Broken Sword sprzedał się dobrze, to czy nie mielibyśmy większej liczby ambitniejszych gier?
Z drugiej strony nie ma chyba potrzeby tak dramatyzować - chętny znajdzie pozycje z prawdziwą fabułą. Z tym, że z pewnością nie będą to superhity kierowane z założenia do... masowego odbiorcy. Nie spodziewajcie się, że ktoś będzie ryzykował kilka milionów dolarów dla garstki spragnionych bardziej intensywnej stymulacji intelektualnej. Dlatego wypada szanować na przykład takiego Hideo Kojimę, bo w swoim mainstreamowym produkcie przynajmniej próbuje umieścić jakieś przesłanie.**

KINEMATOGRAFIA

Piszemy o filmach, które warto zobaczyć, a niełatwo zdobyć.

DARK WATER

[http://www.contactmusic.com/new/home.nsf/webpages/darkwaterx06x06x03]

Japoński reżyser Hideo Nakata dosłownie rozwalił w mak światowy rynek horrorów, kiedy w kinach pojawił się przerażający i od nowa definiujący pojecie strachu obraz zatytułowany *The Ring*. Od tej pory poczynania strasznego reżysera śledzone były z wypiekami na twarzach. *Dark Water* to jeszcze jedna cegiełka w bogatym dorobku mistrza. Jeszcze jeden psychologiczny horror, gdzie widz przez cały czas identyfikuje się z głównym bohaterem opowieści, aż do wgniatającego w fotel i wywracającego żołądek na lewą stronę finału. Tym razem poznajemy losy kobiety

o imieniu Yoshimi i jej kilkuletniej córki Ikuko. Rodzicielka jest w trakcie sprawy rozwodowej, szuka pracy i próbuje rozpocząć życie na nowo. Wprowadza się wraz z maleństwem do mieszkania położonego w starym, owianym złą legendą bloku. Podobno kiedyś, w niewyjaśnionych okolicznościach zaginęło tu dziecko, ale tak naprawdę to nikt nic nie wie. Yoshimi przeszła w młodości załamanie nerwowe i właśnie w ten sposób próbuje sobie tłumaczyć dziwaczne przeżycia, jakich doświadcza. Sufit w mieszkaniu nasiąka wodą, a czasem słyszy nóżek biegającego piętro wyżej dziecka. Sęk w tym, że apartament u góry stoi pusty od lat i nikt tam nie mieszka. Yoshimi ciągle i ciągle znajduje malutki, dziecięcy tornister, który za

każdym razem wyrzuca do śmieci, zaś jej córka Ikuko niejednokrotnie zostaje napadnięta przez tajemniczą dziewczynkę. Splot dziwnych wydarzeń, niepokojące akcje których doświadcza Yoshimi, zawzięcie cieknąca po ścianach i suficie woda, której towarzyszy pokraczna zjawa i dziwaczne zachowania maleńkiej Ikuko potrafią mocno wstrząsnąć widzem. Polecam, acz jest to najmniej straszny i najlżejszy z dostarczonych dziś horrorków. **[Matt]**

THE EYE

[http://www.apple.com/trailers/independent/the_eye.html]

Chińczycy udowadniają, że także potrafią straszyć. *The Eye* to jeden z tych filmów, które wysyłają co bardziej strachliwe jednostki na długi czas pod kołdrę. Opowiada on losy pewnej azjatyckiej dwudziestolatki o imieniu Wong Kar Mann. Dziewczyna przez prawie całe życie jest niewidoma, a poznajemy ją w momencie, gdy w wyniku skomplikowanej operacji otrzymuje cudze siatkówki. Mann powoli i systematycznie odzyskuje wzrok, ale wraz z nim odkrywa coś przerażającego. Bardzo szybko

sympatyczna Chinka zaczyna miewać niezrozumiałe i często mrożące krew w żyłach wizje. Widzi ludzi, których nikt inny nie jest w stanie dostrzec. Obserwuje zjawiska, jakich na co dzień się nie doświadcza. Co powiecie na martwego faceta w garniturze, beztrosko idącego wzdłuż ruchliwej autostrady? A co zrobi Mann, gdy zobaczy przedziwną kobietę, która unosi się wzdłuż wystawy sklepowej i nienaturalnie długim jęzorem oblizuje szybę? Czy Mann spanikuje, gdy okaże się, że w pozornie pustej windzie za jej plecami lewituje sobie stary, przegniły dziad i powolutku nadlatuje w jej kierunku? Na te pytania odpowiecie sobie sami, bo po prostu musicie *The Eye* jakoś zdobyć! To prawdziwa definicja mrożącego krew w żyłach, chorego, azjatyckiego dreszczowca. Strasznie szkoda, że film trzyma widza w porażającym napięciu mniej więcej do połowy. Potem robi się przewidywalny. Banalna i widowiskowa końcówka także mu nie sprzyja. Nie mniej polecam obczaić *The Eye* choć raz, nawet ze względu na te wszystkie chore wizje, których doświadczy młodziutka Chinka. W takich momentach ten film to prawdziwy Ring-killer! Zassijcie w miarę możliwości trailer, zapnijcie pasy i sprawdźcie czym teraz straszą Chiny. **[Matt]**

UZUMAKI

[http://www.lhp.com.sg/films/uzumaki/trailer_lo.htm]

Oto małe i przytulne miasteczko Kurouzu, położone gdzieś na obrzeżach Japonii. Spokojna mieścina oddzielona jest od reszty świata niedostępnymi górami i nieprzebytymi lasami. Jedyna droga do Kurouzu wiedzie przez długi, ciemny, budzący trwogę tunel. Sielanka, z której słynie miasteczko kończy się nadzwyczaj szybko. Na ulice cichej dotąd mieściny zaczynają wypełzać ludzie ogarnięci obsesją spirali. Co więksi wariaci zatracają się w tym fanatyzmie, gubiąc po drodze zdrowy rozsądek. Jeden z głównych bohaterów opowieści, nastoletni Shuichi obserwuje postępujący obłęd swojego ojca. Dojrzały facet zamyka się na całe dnie w warsztacie konstruując wymyślne, bezużyteczne przedmioty w kształcie spirali, a potem gapi się w nie jak idiota. Opętany mężczyzna zasypuje garaż kolejnymi,

przeklętymi rupieciami, a wszelkie próby przemówienia mu do rozsądku traktuje jak atak. W podobnym amoku zatraca się z dnia na dzień coraz większa liczba ludzi. Pojawiają się zgony i dziwnie zdeformowane zwłoki. Miasto umiera dotknięte jakimś przekleństwem. Shuichi i jego najlepsza przyjaciółka Kirie starają się rozwiązać tą zagadkę. Uzumaki to ciężki horror, jeden z najcięższych, jakie oglądałem. Ma cholernie niepokojącą atmosferę grozy i tego oczekiwania, że za moment stanie się coś niedobrego. Klimat potęgują martwe, wyblakłe kolory tworzące obraz, niemal całkowity brak muzyki, basowy pomruk wiatru, ciemność, przerażająca cisza i ...wycie syren.

Film jest straszliwie dołujący, maksymalnie niepokojący, dziwny i pozostawia niedopowiedziane wątki. Ale warto po niego sięgnąć, bo jest po prostu inny od całej reszty horrorów. **[Matt]**

Opowieści z Krypty

CZY GRY CZEGOŚ NAS UCZĄ?

Gry nie uczą niczego. W niczym nie pomagają i niczemu nie służą. To jest dobry punkt wyjścia do myślenia o grach.

Ostatnio trafiłem na list od czytelnika, w którym dopytywał się ów jak wytłumaczyć mamie, że gry są pożyteczne. Sam pisałem kiedyś, że zagrać w MGS2, to stać się lepszym. Wiadomo, że gry wyrabiają refleks na przykład. Takie zręcznościowe. Gra typu Soul Calibur 2 wyrabia nie tylko refleks, ale pamięć, strategię i takie tam. Silent Hill byłby zerem, gdyby nie odwoływało się do poczucia estetyki, na którym to poczuciu nie tylko bazuje, ale także je rozwija. No i proszę: same cuda! Dlaczego się hamować w ogóle? Splinter Cell, czy Tenchu uczą cierpliwości. Gry muzyczne słuchu. EyeToyowe zabawy trenują koordynację ruchów. Normalnie jesteśmy w niebie! Ale tak naprawdę wartość tego wszystkiego dla całego życia jest marginalna. Większość umiejętności trudno przenieść na cokolwiek innego. To tak jakby całe życie ćwiczyć pompki i cieszyć się, że ma się całe ciało zdrowe jak u tura. Innymi słowy ciężko przenieść refleks z Tekkena na refleks podczas na przykład gry w piłkę, czy kosza. Prawdę mówiąc nijak się to nie przenosi. Jeden i drugi refleks to zupełnie co innego.

Idźmy dalej tą drastyczną trasą. Gry zabierają mnóstwo energii i frustrują w najgorszy ze sposobów: frustrują nas w bezruchu. Nijak tego spalić, wyładować – nic. Wszystko idzie w żołądek, gdzie już wkrótce, a niektórzy szczęśliwcy już teraz, zastaną miłe wrzodziki. Po drugie, ciągłe siedzenie na tyłku wykrzywia kręgosłup. Dalej gry nijak nie uczą kreatywności, bo wciąż szukamy schematów, których w życiu szukać ze świecą (spróbujcie się w życiu poskradać jak w MGSie). Wreszcie gry upośledzają zdolność koncentracji wzroku. Im więcej gramy, tym trudniej czytać tekst, bo wzrok nabiera nawyku do ogarniania całości, a nie tkwienia w punkcie. Itd, itp. Można by tu długo jeszcze wymieniać i oto odkryjemy, że hodujemy sobie w domu potwora! Mało tego: potwór ten zjada nas od środka.

Część z Was odpowiedziała sobie pewnie po drodze jak rasowi, uzależnieni palacze: „Gram, bo lubię". Nieźle. Nie dajmy się jednak zwariować. Tak naprawdę siedzący tryb życia sprawia, że wszyscy mają dziś krzywe kręgosłupy. Jedni tylko bardziej, inni mniej. Zdrowi się skończyli. Zdolność koncentracji psuje głównie telewizja, gry nieco mniej. Oprócz frustracji podczas gier przeżywamy też i miłe chwile, prawda? Że niby co lepiej robić? Sport uprawiać? Stwierdzono już, że najzdrowsze jest pół godziny dziennie lekkiego wysiłku. Cała reszta wyniszcza organizm. Koszmar, prawda? Czytanie książek niszczy wzrok. I tak dalej. Prędzej czy później dojdziemy do wniosku, który wydaje się tu najbardziej na miejscu: „Wszystko dobrze, ale z umiarem". Na pytanie dlaczego dobrze jest bardzo dużo grać nie ma właściwej odpowiedzi. Tak jak nie ma odpowiedzi na pytanie dlaczego dobrze jest uprawiać zawodowy sport. Sport zawodowy zniszczył jakieś sto razy więcej ludzi, niż wypromował. Bez dwóch zdań. Tak samo z grami. Nie ma się też co oszukiwać, że jest to forma rozrywki miliardy razy lepsza od innych. Bo niby i czemu? Wyobraźni niewiele, wszystko na tacy, nie ruszamy się... no, chyba, że EyeToy party. Granie jest po prostu wygodne, a do tego mamy pewnie wokół furę ludzi, którzy też grają. Można się popróbować przez sieć, można zrobić jakiś zlocik, czy turniej. To super. Na pewno lepiej niż wybić gdzieś szybę, czy skuć się jak prosię wódą. Apeluję jednak od początku tego tekstu, żeby cześć oddać różnorodności. Nie ma się czym chwalić jeśli przewaliliśmy nad konsolą trzy dni i trzy noce. To akurat jest dość proste. Kolega mój jeden, artysta z wykształcenia i z podejścia do świata powiedział, że sztuka polega na porzucaniu dzieła. Artysta wie, kiedy dzieło porzucić i nie dodawać już nic więcej. Trochę podobnie z graniem. Nie jest sztuką znaleźć czas na pogranie. Nie jest sztuką pojechać po grę do sklepu i zasiąść do zabawy. Sztuka wiedzieć, kiedy grać przestać. Nie dać się omamić i wstawać z lekkim niedosytem. Ten lekki niedosyt sprawi, że gry będą nas kręcić obłędnie. Że będziemy wracać do nich z utęsknieniem, a nie wymiotować na ich widok. Podejście szczeniaczków (wyhasać się, aż do padnięcia z wyczerpania) nie jest tu najlepsze. Nie jest też korzystne z punktu widzenia redakcji takiego pisma jak nasze, które, choć kocha wszystkich, woli mieć czytelników światłych, inteligentnych i robiących różne fajne rzeczy. Bo granie na konsoli naprawdę uszlachetnia i tak ma być. Tym miłym akcentem chciałem wszystkich pożegnać, życząc, żeby grali zawsze dlatego, że chcą, a nie dlatego, że muszą. Dodam na koniec tylko, że refleksje te przyszły mi na myśl ostatnio, kiedy zasypiałem po zawalonej nocy nad konsolą. Człowiek jednak powoli się uczy, cholera. Życzcie mi powodzenia.

Grabarz

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

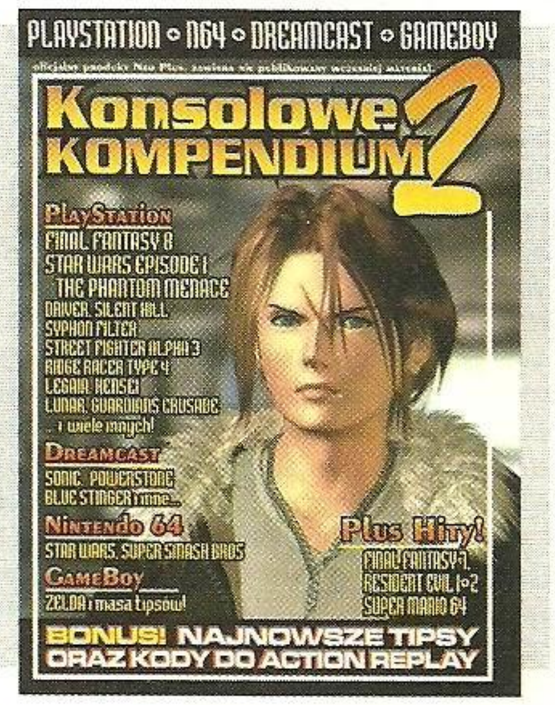
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

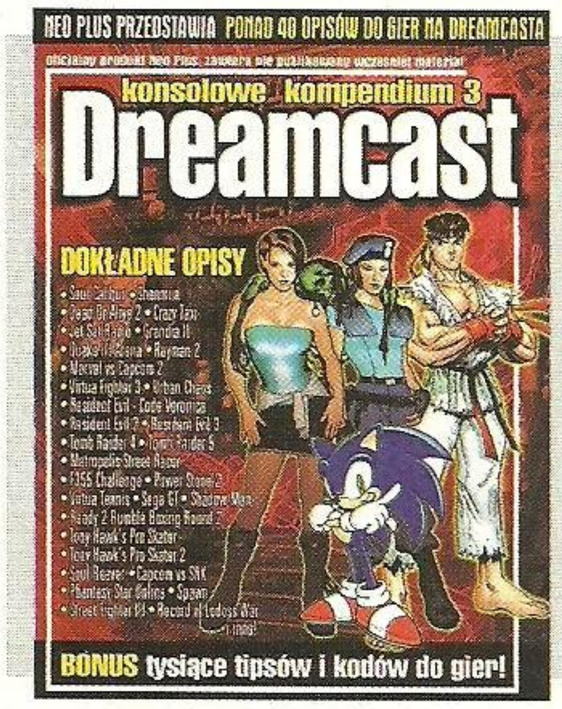
Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)





KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi i nie tylko. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista:

Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

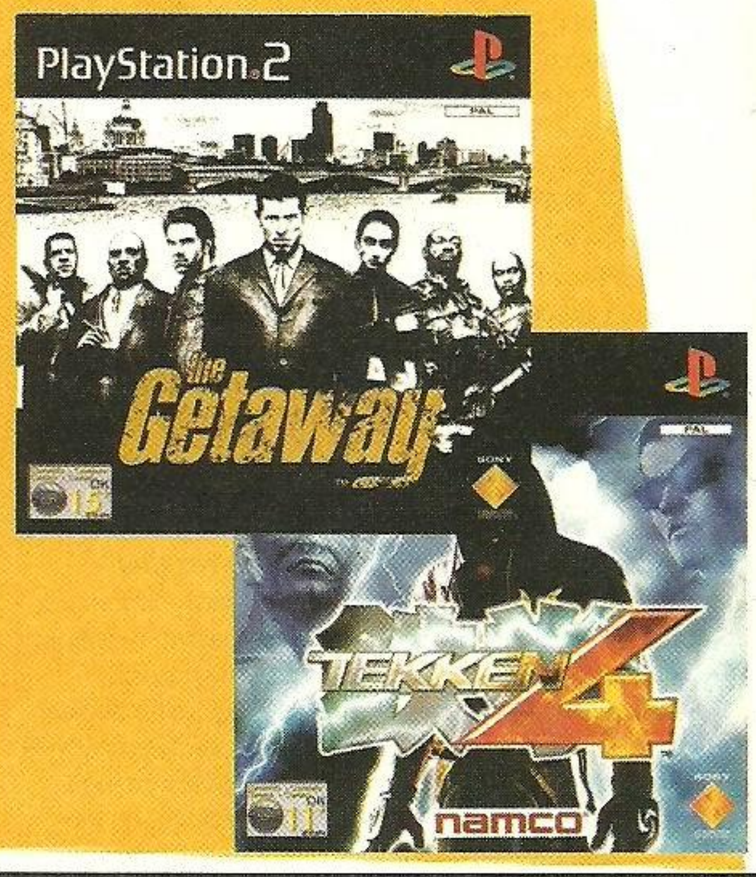
Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

BONUS! BONUS! BONUS!

ZAMÓW DOWOLNĄ KSIĄŻKĘ LUB DWA NUMERY ARCHIWALNE, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJE DEMO GIER THE GETAWAY i TEKKEN 4 NA PS2!

ZAMÓW PRENUMERATĘ, O OPRÓCZ GIER OTRZYMASZ RÓWNIEŻ BRELOK DO KLUCZY GRAN TURISMO 3!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.

UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

UWAGA! PROSIMY O BARDZO STARANNE WYPEŁNIANIE KUPONÓW! NAJLEPIEJ DRUKOWANYMI LITERAMI!

NUMERY o1 - o7 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift, RTL Skispringen 2003

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Amrs 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2, Jurassic Park Operation Genesis i inne

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone, Raging Blades i inne
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi Soft - raporty z testów Prince Of Persia, Beyond Good & Evil, XII i Rainbow Six

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 51 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

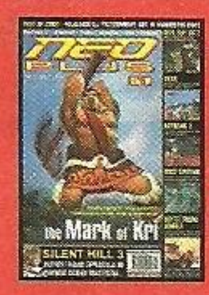
NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars



NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Del Saga, Galerians: Ash
EXTRA: Silent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko o graniu na komórkach, E3 2003 część 2

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitówSony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

na dobro: Independent Press

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

na dobro: Independent Press

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

telefon: .....

na dobro: Independent Press

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

telefon: .....

na dobro: Independent Press

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

faq

Listy od czytelników w imadle Banana

Ten moment musiał kiedyś nastąpić. „Banan – jest tu mailik do Grabarza – wrzuć go do listów". Dramat jaki rozegrał się w tej chwili przed zarządzającym małą wysepką wybornego humoru (jakim w Neo Plus - przyznaję ze źle ukrywaną satysfakcją - jest FAQ), przyrównać można tylko do tego, który zastał polskie dowództwo w Iraku po decyzji hiszpańskiego kontyngentu o powrocie do domu. Moj teren bowiem, drodzy czytelnicy, właśnie się skurczył... Co gorsza Grabarz to ten koleś, który szpikuje swoje teksty tymi wszystkimi obrzydliwie fajnymi ciekawostkami, których zazdroszczą mu inni autorzy z niżej podpisanym na czele. Pewnie odpowie dowcipnie, dorzuci kilka ciekawostek, a na koniec dokona jeszcze jakiejś trafnej analizy sylwetki osobowej autora. Nic tylko się pochlastać.
Ale co tam. Jestem nieszczęśliwy, ale dumny i zniosę to dzielnie. Aha, pewnie po tym miesiącu już i tak nie będziecie chcieli, ale jakby ktoś zamiast do Grabarza miał jeszcze ochotę napisać do mnie to znacie adres. [banan@neo-plus.pl]

GRABARZ TAKEOVER

Dzień Bobry!
Na wstępie chciałbym prosić o przekazanie tego listu Grabarzowi.

Uprzejmie donoszę, że list otrzymałem.
Cześć, Pawle.

Dokonałem ostatnio na wykładzie z psychologii pewnego odkrycia. Wykład dotyczył dysleksji, jej objawów i sposobów przezwyciężania. Jedną z trudności występujących przy dysleksji jest zakłócona integracja, czyli np. koordynacja oko-ręka czy ucho-ręka. Czyli np. dziecko mając przed oczami przepisywany tekst nie jest w stanie przepisać go poprawnie, bo nieprawidłowo rozpoznaje litery albo zachodzi niespójność w tym, co dziecko postrzega, a tym, co pisze jego ręka. Jednym z ćwiczeń na skoordynowanie działania oka i ręki jest - po prostu - ciągłe ćwiczenie. Jeżeli dobrze zapamiętałem, to także pisanie na komputerze, gdzie „leczony" stara się pisać nie patrząc na klawiaturę, a tylko i wyłącznie na ekran.

Zgadza się. Dodam jeszcze, że przepisywanie tekstu to wyjątkowo trudna czynność.

O! Nie mówiłem!! Zaczyna!!!

Trzeba go najpierw odczytać, a potem napisać. Stąd też dzieci nie lubią tych ćwiczeń, bo robią dużo błędów. Sam pewnie wiesz po sobie: lepiej coś czasem samemu napisać, niż przepisywać.

Tu właśnie przyszło odkrycie - czemu by nie leczyć dysleksji grami? Przecież to właśnie one, jak mało co, rozwijają wymienioną wyżej koordynację. Patrząc się dla przykładu na pada albo na joystick, nie ugramy zbyt wielu punktów - że posłużę się tu prostym przykładem Galaxian. Ruszamy manetką w lewo/prawo obserwując poczynania obiektów na ekranie, starając się oczywiście nie patrzeć na kontroler - w przeciwnym wypadku wiadomo co się może stać. Oczywiście tak nieskomplikowane gry byłyby dopiero początkiem terapii. Nauka poprzez zabawę jest przecież najskuteczniejsza we wczesnych latach rozwoju - co potwierdzi każdy pedagog. Coś, co nam się przyjemnie kojarzy, gdy jednocześnie możemy wykazać się aktywnością (np. dzieci w przedszkolu uczą się znaczenia słowa „plane" – „samolot" udając startującą maszynę) przynosi najlepsze wyniki w nauce. Tak działa nasza pamięć - na zasadzie skojarzeń - im przyjemniejsze, tym dłużej coś pamiętamy i łatwiej opanowujemy. Albo taki Parappa... Albo taki Vib Ribbon... Wstukujemy przyciski odpowiadające tym na ekranie w odpowiednim rytmie, ćwicząc jednocześnie wyczucie słuchowe, potrzebne do np. dyktand, które sprawiają dyslektykom olbrzymie problemy (Parappa). Bądź wciskamy przyciski odpowiadające wykrzywionym liniom - uczymy się rozpoznawać znaczenie znaków i reagować na nie w adekwatny sposób (Vib Ribbon). Podobnie rzecz się ma z pisaniem na klawiaturze. Pamiętamy jeszcze grę Typing of the Dead na Dreamcasta. Jest to genialny przykład łączenia przyjemnego z pożytecznym. Nie dość, że przez rozrywkę wprowadzamy się w dobry nastrój (tu się przypominają kursy językowe Sita, gdzie poprzez metodę relaksacji ze słuchawkami na uszach uczymy się np. angielskiego), to jeszcze wyrabiamy koordynację oko-ręka i umiejętność pisania na klawiaturze w ogóle. Na dobry początek mógłby służyć nawet stary, dobry Klawiatu TT. W programie tym, oprócz standardowej nauki pisania, była gra, w której ratowało się miasto przed spadającymi bombami w kształcie wyrazów. Wpisując ten wyraz, zestrzeliwało się bombę. Jak na początek terapii - bomba!

Nie opowiadałbym o tej grze na głos w samolocie.

To byłoby co? - gry lekarstwem na kłopoty w szkole... Sam jestem przykładem nauczenia się języka angielskiego na grach. Gry jak nic innego zmotywowały mnie do tego, by zrozumieć to, co jest napisane na ekranie... Nigdy nie zapomnę tych godzin ze słownikiem za czasów Pegasusa i Mega Drive, gdy nie było jeszcze produkcji z lektorami... Ten list powstał w oparciu o moje luźne przemyślenia, pod wpływem chwili - nie zdążyłem zapoznać się szerzej z tematem, więc całą swoją wiedzę czerpałem ze wspomnianego wykładu. Dlatego też proszę Grabarza o jakieś ustosunkowanie się do tego listu, skomentowanie go, potwierdzenie, bądź zaprzeczenie tej teorii w oparciu o swoją wiedzę psychologiczną, która na pewno jest większa od mojej (jestem pewien, chociaż w Kompendium 1 już nie sprawdzę, że Grabarz studiował na UW Psychologię).
Paweł Karkosa

Tu odczekałem do końca. Masz sporo racji w tym, co piszesz. Na pewno istnieje możliwość wykorzystania gier do nauki pisania, a nawet radzenia sobie z dysleksją. I Twoje pomysły bliższe są prawdy, niż błędnym założeniom. Tym niemniej środki, jakich trzeba by użyć dla największej efektywności takiego działania są pewnie różne od tego, co dzieje się w grach. Trzeba by zmienić poziom trudności, trzeba by dołożyć klawiaturę, a być może i tablet z siecią neuropodobną do pisania odręcznego. Proces nabywania wiedzy byłby najskuteczniejszy, gdyby dane ograniczyć do niezbędnego dla nauki i przyjemności minimum. Gry komputerowe w psychologii istnieją i stosuje się ich proste wersje. Daleko im do gier komercyjnych nie tylko ze względu na nakłady i środki, ale też ze względu na potrzeby. Gra taka musi uderzać bezpośrednio w zapotrzebowanie, nie zajmując zasobów poznawczych (czyli mózgu) bez potrzeby. Stąd też uważam, że dobrze ustawiona i przerobiona Typing of the Dead mogłaby być pomocna, ale proces przebiegałby dość powoli przez nawał innych elementów, które średnio pomagają koncentracji i zapamiętywaniu wyrazów (np. fajne zombiaki, czy scenariusz). Stąd też powiedziałbym: gry tak, ale nie takie. Trzeba by zrobić inne. Ciekawe, fajne, ale do nauki ewidentnie. Mogę się jednak mylić... nie jestem profesorem.
Graba

To ostatnie zdanie to niewiele, ale już mamy jakiś punkt zaczepienia – nie jest profesorem!

KOBIETA W KAŻDYM Z NAS

Na pierwszy rzut pójdzie to. Czy mógłbym się dowiedzieć kiedy w okrągłym stole n+ będzie mowa o tym jak tam wam się wiedzie z kobietami.

Zależy czy chodzi o te z pikselków czy nie.

Chodzi mi o to czy któryś z was redaktorów Neo Plusa jest żonaty albo czy ma panienę.

Oho – teren prywatny. Z dobrze poinformowanego źródła wiem, że żonaty jest Gulash – tata fajowego Olesia i mąż zwanego Superasikiem żywego srebra – whoops – właśnie zastanawiam się czy powinienem był to napisać. W życia innych członków ekipy się nie zagłębiam, ale z tego co się orientuję to większość chłopaków napotkało gdzieś, kiedyś jakieś niewiasty.

Oczywiście jak nie chcesz to nie musisz mi mówić, ale na przykład ekipa z Katowic o wszystkim informuje czytelników.

O – to może niech tak będzie – ekipa z Katowic będzie pisała o wszystkim, a my – nie o wszystkim. Łatwiej będzie odróżnić.

Jestem ciekaw.

Stopień, piekło i tak dalej.

Drugi temat.
Ostatnio dowiedziałem się, że na X'a już jest Manhunt, a GTA: San Andreas będzie wydane wyłącznie na PS2. Masz Banan jakieś wieści odnośnie GTA4?

O San Andreas pojawiło się całkiem sporo informacji. Że gangi, że lata dziewięćdziesiąte, że trzy miasta wraz z drogami między nimi, że bohater będzie tył, że będzie można kroić mieszkania i takie tam. Na razie rzeczywiście wygląda na to, że będzie tylko na PS2, ale byłbym bardzo zaskoczony, gdyby San Andreas nie pojawiło się jakoś w przyszłym roku na Xboksie i nawet pecetach.

Aha i co z działem o muzyce?
Pojawił się tylko raz, a Poyep napisał, że będzie pokazywał od czasu do czasu.

No to od czasu do czasu pokaże – przecież Poyep by nie skłamał.

A dział Freeware. Gdzie on się podział?

Pojęcia nie mam.

Kolejne pytanie - kiedy wyjdzie na światło dzienne Painkiller?

Już się ukazał. Na PC. Na Xboxa - teoretycznie pod koniec roku. Niebawem złożymy wizytę w siedzibie People Can Fly (w której to oprócz wymiatania w Dead Or Alive 3 chłopaki czasem też pracują) i zdamy relację z prac.

Czy w numerze 66 napiszecie coś o nowych redaktorach?

Yyyy. Nie. Znaczy się nie napisaliśmy.

A poza tym jesteście spoko gazetą.

Fotokonkurs szósty i ponownie chwilowo ostatni. Jeśli macie jakieś fotki kojarzące Wam się z grami video - przyślicie je do nas. To oczywiście wieże w Kuala Lumpur, a rozgrywała się tam jedna z misji Hitmana 2. Sierotka wylosowała pana o kryptonimie **Loch**.

Pozdrowienia dla redaktorów n+ oraz dla wszystkich dziewczyn piszących do waszego magazynu. Naraziuwa!!!
Looperz
PS: Czemu nie dajecie za napisanie artykułu do neona np. gry na X'a?

Bo nikt nie daje nam gier na Xboxa na tego typu konkursy.

DOGRYWKA

Witam ponownie jak na drugiej części meczu, szanowny Panie Bananie. Na mój poprzedni leezd dotyczący pewnego artykułu w pewnej gazecie (Wyborowej, czy jak jej tam) nie otrzymałem żadnej odpowiedzi, co pominę chwilą kłopotliwego milczenia; wnioskuję, że miał Pan ważniejsze sprawy na głowie, or sampin.

Fajny początek – sam bym się chętnie pod nim podpisał, ale znowuż wtedy wyszedłbym na jakiegoś schizofrenika.

Nietzche to. Po tym przydługim i w zasadzie do niczego nie potrzebnym wstępie przejdę do rzeczy. Otóż nie tak dawno temu tracąc czas w najgorszy z możliwych sposobów, tj. wgapiając się w niewątpliwie odmóżdżający przybytek, jakim jest w nieostrożnych rękach (i oczach) telewizor zacząłem rozmyślać nad taką oto kwestią: który z tych bardziej znanych dzięki masońskiemu Holywoodowi aktorów najbardziej nadawałby się do głównej roli w niepowstałym (takie są najlepsze) filmie Metal Gear Solid?

No to zaraz rozwiąże się worek z pomysłami.

Na początku należy jednak wspomnieć, że produkcją i reżyserią musiałby się zająć niejaki H. Kojima, ażeby nie zepsuć smaku milionom młodych ludzi, dla których trzy niepozorne litery – MGS – znaczą naprawdę dużo.

Koniecznie Kojima. Nikt w tak udany sposób nie dogodził graczom jak Hideo, który do kontynuacji swego olbrzymiego hitu wtrącił tak niepowtarzalne i doskonale pasujące do jego uniwersum postacie jak Raiden oraz Vamp. Ooo tak, Kojima nie potrafiłby niczego zniszczyć...

Przy takim założeniu można zacząć się rozwodzić nad aktorzynami. No więc pierwsza kandydatura: Bruce Willis (proszę się nie śmiać!). Czemu, zapyta ktoś?

Ja na przykład. Czemu?

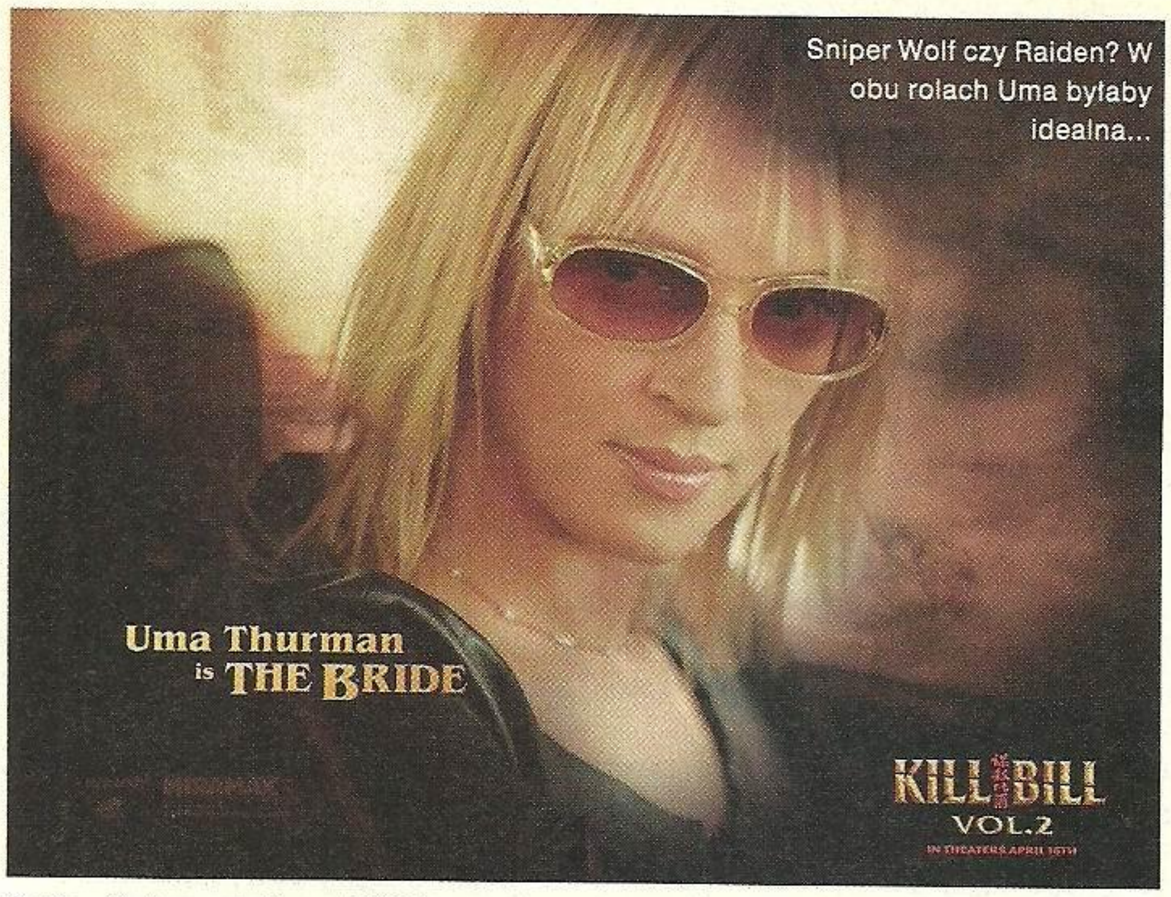
A czemu by nie?

Prawie dobra odpowiedź.

Może być z lekka zgorzkniały, jego atrybutem jest fajek w zębach, cyniczny, pasuje na osobnika kwestionującego rozkazy (patrz początek *Szklanej Pułapki III*)... Słowem, idealny Snake!

No nie wiem. Jak na osobę wychowaną w Polsce i na polskich filmach przystało mogę tylko podsunąć kandydaturę Michała Żebrowskiego. Jak wszyscy dobrze wiemy sprawdził się już w każdej możliwej roli. Przenosząc się jednak na chwilę na planetę Hollywood to po głowie jakoś nikt mi nie chodzi – Kurt Russell narzuca się z oczywistych powodów, ale Kurt nie jest Snake'iem (no może Plisskenem...). Podobnie jak Bruce Willis zresztą. Ze Snake'iem mam największy kłopot.

Gdyby tylko nie ta nutka ironii w jego twarzy, która jakoś nie pasuje mi do syna Wielkiego



Sniper Wolf czy Raiden? W obu rolach Uma byłaby idealna...

Szefa... Kto inny w takim razie? Sylwester „inteligentny wyraz twarzy" Stallone? Proszę o zachowanie powagi, tę kandydaturę zaproponował mi mój młodszy brat przy okazji seansu *Sędziego Dredda*...

Bardzo młodziutki brat jak mniemam.

Ale po chwilowym namyśle... Taa... Chyba jest trochę za sztywny, poza tym nie pasowałyby mu dłuższe włosy, raczej... nie mi to oceniać :] Ale to na pewno lepsza opcja niż Pan Guberator Szfarcenager, czyż nie? Co do pozostałych ról: myślę, że jako Sniper Wolf naprawdę dobra byłaby Uma Thurman...

Nie sądziłem, że przyjdzie mi się z Tobą zgodzić, a tu taka niespodzianka. Rzeczywiście – Uma po *Kill Bill* pasuje do ról twardych kobiet świetnie. Po tym jak wcieliła się w Poison Ivy myślałem, że z dziewczyną już będzie krucho, a tu taka niespodzianka... Prawdę mówiąc, Uma w najnowszej seryjce Quarantine'a wygląda moim zdaniem najlepiej ze wszystkich dotychczasowych filmów.

Meryl – hmm, ciężka sprawa...

Jakąś młodą starletkę powinni wykorzystać – połowa sukcesu tkwi we fryzurze.

Colonela mógłby zagrać ten członio etatowo grający colonelów w latach siedemdziesiątych czy osiemdziesiątych (m.in. chyba w *Ostatnim Brzegu*) – gdyby, hehe, można go było wsadzić do wehikułu czasu...

Ten gość z *Rambo* by nie pasował, bo ma zbyt dobrotliwą twarz. Ale mógłby się tu sprawdzić ten porąbany koleś z *Cobry* ze Stallone'em – wiecie, ten duży z kosą. Twarz ma pogniecioną jak trzeba, a poza tym dojrzał już chyba do takiej roli. Aha – z Decoy Octopussem i Psycho Mantisem nie powinno być większych problemów, ale nawet pomimo maski tego drugiego – powinien zagrać go nie kto inny, jak Brad Dourif.

A jeśli robiono by film na podstawie Sons Of Liberty – tu jeszcze większa zagwozdka. Chyba trzeba byłoby postawić na nieznanych aktorów... Bo kto pasowałby na Olgę? A na Raidena?

Tu mamy chyba kolejną partię dla Umy Thurman...

Leo Di Crapio?!?... Nie wiem, czy moje pomysły są najlepsze, więc może (skromna sugestia :] Czytelnicy, albo Ty, Bananie, je osądzicie i zaproponujecie jakieś lepsze kandydatury? Taa... Czas leci, a ja zamiast uczyć się do matury (już za tydzień Moja Chwila Prawdy) zachowuję się jak znudzony malkontent – MegaKonsument, który nie ma większych problemów niż powyższe. Ale nic to, edukacja nie zając...
I tym optymistycznym akcentem kończę mój chyba nikomu do niczego niepotrzebny list. A może się mylę?
phunckY

No dobra – czekam na propozycje od czytelników. Sklecimy listę Waszych propozycji – wrzucajcie też swe pomysły na forum Neo Plus – połączonymi siłami mailów oraz postów powinno udać się coś sklecić.

WSPOMNIENIA PO LATACH

65 numer N+ jest dla mnie przełomem i to z co najmniej dwóch powodów. Po pierwsze wydrukowaliście mój list, o którym zapomniałem, że go w ogóle napisałem.

Widać, że to była dla Ciebie istotna sprawa.

Ale chyba ważniejszy był artykuł niejakiego Łmeat'a (chora ksywa, słowo daję). Otóż jego list uświadomił mi, że nie jestem sam. Też nie mogę mieć konsoli i też ratuję się jakoś romami (i genialnym PES'em). Tyle, że w odróżnieniu od niego ja naprawdę odczuwam przyjemność z grania np. w Chrono Triggera, a obraz Hyrule widziany oczami dorosłego Linka przybił mnie na parę dni. Poza tą kwestią zgadzam się jednak z Jackiem - PC także w moim odczuciu umiera (w sferze growej).

Powiem tak. Grami na pecety nie jara się już nikt. Coraz więcej z nich kierowanych jest do tatusiów, którzy chcą pograć w bardzo określone gatunki albo ich dzieci, które są za małe żeby sobie kupić konsole. Na świecie konsole są fajne i są dla młodzieży, a pecety służą do pracy. Tak, wiedzieliście już o tym, ale dla mnie nigdy nie było to tak widoczne jak po tegorocznym E3. Tłumy zbierają się tylko pod stoiskami lub telebimami z grami konsolowymi. Grami pecetowymi się już nie jara – w pecetowe się gra. Emocje towarzyszą grom konsolowym.

Ja też zaczynałem od SS (nr 41) i cały czas widzę upadek pieców. RTS-owcy lub FPP-owcy jeszcze nie mają najgorzej, ale reszta... I chociaż, tak jak Łmeat, uważam wydawanie MGS'a czy PES'a na blachę za akty łaski, to za tę łaskę jestem wdzięczny.
Tak sobie myślę, kiedy ludzie oprzytomnieją i zobaczą, że PES jest zwyczajnie lepszy od FIFY. PES wywołuje w ludziach przyzwyczajonych do FIFY niechęć i lęk. A zresztą i tak zrozumienie amatorów tej drugiej nie jest nam do niczego potrzebne. Oczywiście byłoby fajniej, jakby Rada Mądrych Piłkarzy z Całego Świata wydała edykt nakazujący wszystkim granie tylko w piłki nożne spod znaku PES'a, ale raz – tak się nie stanie i dwa – cieszmy się, że to my rozsądnie pożytkujemy czas, grając w tę właściwą piłkę na konsole. Bo czasu już nikt nie wróci...

I mogę sobie darować obraźliwe epitety, czy pieśni pochwalne w kierunku którejś z nich, jak to niektórzy w necie mają w zwyczaju, bo wystarczą mi suche fakty i własne spostrzeżenia. Kiedyś, gdy na rynku była tylko FIFA, zdobyłem ISS Deluxe. I grałem w nie parę miesięcy. Zapragnąłem PES'a i moje pragnienie się ziściło. Mam nadzieję, że ktoś kiedyś zorganizuje mistrzostwa PES'a na pieca, gdzie uczestników będzie więcej niż dziesięciu, a poziom PeeS dwójkowy. Bo Pro Evo, mimo pewnych mankamentów i błędów, jest dla mnie grą wybitną. Nic tam, że składy są jakie są, albo że w mojej wersji (nie wiem jak w innych) zacina się ustawianie formacji. Że karne nie są idealne (za duża losowość), a raz z nerwów rozwaliłem pada i półkę pod klawiaturę. Ta gra jest cudna. Czeka mnie jeszcze dużo nauki, ale niedługo spróbuję przejść International Cup Polską na 5 gwiazdkach. Jak mi się uda, to wam powiem. Tak, jak dziecko pochwalę się, że wygrałem, mimo przeciwności losu. Pokażę, że blacharz potrafi. A tak w ogóle to najlepiej (mi) się gra Argentyną i klasyczną Holandią. A, i nie słuchajcie tych, którzy mówią, że na klawiaturze nie da się grać.

Potwierdzam – na Spectrumie jeszcze oraz w wiele gier pecetowych grałem na klawiszach właśnie – nie lubiłem jakoś joysticków, a do myszek zmusił mnie dopiero X-Wing...

Tym optymistycznym akcentem kończę i mam nadzieję, że kiedyś jakaś konsolka znajdzie schronienie przy moim telewizorku.
UUK
PS: Jeśli o błędach w PES'ie mowa, to kto do cholery wymyślił taką murawę na stadionie, na którym gra Argentyna. Jestem daltonistą, ale dla mnie to wygląda jak krzywo zaorane pole.

Mam da ciebie jedno słowo: pampas. I życzę spełnienia marzeń.

PLEYHISTORIA

Czytam was dopiero od roku (mea culpa...), więc może coś mi umknęło. Mam jedno zasadnicze pytanie: czy Ty, Gulash i Anek (głosem Andrzeja L.- chłopa, co się Unii nie boi) pracowaliście razem w gazecie „Play"? Jeśli tak, to czemu nie wspomnieliście o tym w waszej biografii jakiś czas temu? Ja wiem, że to nie dotyczyło N+, ale...

Kiedyś tam wspominaliśmy. A ja nadal tam pracuję.

Teraz druga sprawa. W jaki sposób, łatwo i bez większych komplikacji można się dostać do redakcji?

Najlepiej w plecaku Marcela albo w pudełku z pizzą, a jeżeli na chwilę przyjąć, że chodziło ci o zasilenie szeregu autorów Neo to sposób polega na napisaniu do Gulasha lub Marcela maila wraz z próbką swoich możliwości. Przyda się odrobina (najlepiej nieprawdopodobnie duża) uporu oraz możliwie mała liczba błędów w rzeczonej próbce oraz mailu i nie

zasłanianie się dysleksją i dysgrafią – to mniej więcej tak samo pożądane u autora cechy jak dyskalkulia u księgowego.

Bo ja po prostu nie uwierzę, że samym pisaniem felietonów! Poza tym łaskawie prosiłbym o nie zbywanie mnie trzema, na dodatek nie pełnymi, wersami odpowiedzi.

Staram się odpowiadać najpełniej jak potrafię.

No chyba, że faktycznie pracujecie dzień i noc i macie już wszystkiego dość.

Zabawne, bo z tą nocą i dniem to się akurat zgadza, ale dość jeszcze nie mamy.

Baw się zatem dobrze kombinując jak odpisać mi więcej, niż trzema wersami.
Great Wotoos

Doliczyłem się przynajmniej dziewięciu, ale może to przez moje sprytne zawijanie.

ZNAKOMITE PYTANIE

Mnie zainteresowało dlaczego nie podobały Ci się Znaki. Pozdrowienia.
Habern

OK, mi to wystarczy. Pretekst jest, więc lecimy. Bo obcy przylatujący z dalekiej galaktyki i dysponujący niezwykle zaawansowaną technologią w celach inwazyjnych przywieźli tak potężną broń jak ręczne miotacze gazu do trzymania przed twarzą ofiary przez kilkadziesiąt sekund. Bo farmer mieszkający na wielkiej posiadłości nie ma nawet złamanej dwururki. Bo ufoludki, które boją się wody pomykają w nocy przez pole kukurydzy jakby ignorując rosę, które musiała tam być. Bo wielcy najeźdźcy z kosmosu zostają nakryci podczas niezdarnego wbijania się na imprezę urodzinową jakiegoś szkraba. Bo potrafiący wskoczyć na dom ufok nie potrafi wyłamać drzwi zamkniętych na jeden zamek. Bo inny ufok podczas walki stoi nieruchomo, czekając aż kij do bejsbola rozłupie mu czaszkę. Bo w bibliotece jest książka opisująca jak ochronić się przed tymi akurat ufokami. Bo w tym filmie nie ma żadnej niespodzianki, a jedynie posklejane motywy ufockie znane wszystkim od dawna. Że są zielone? Z dużymi oczami? I długimi palcami? I zostawiają koła w zbożu?!!!
No do cholery jasnej ten film to jedna wielka, śmierdząca kupa bzdur przyprawiona ckliwym motywem śmierci żony bohatera. I dlatego że M. Night Smamayalamajakmutam jest przereklamowany na maksa, a każdy z jego filmów kończy się w momencie, w którym właśnie powinien zaczynać się rozkręcać.
Uff. Już mi lepiej.

DECEKER STRIKES BACK

Witam ponownie!
Wow!! Mój list opublikowany w NEO Plus :) Gość piszący do was prawie zawsze ma przeje***e. Czemu? Bo to wasza gazeta i macie czas, by pomyśleć nad tym, jakby tu odpowiedzieć, aby zmieszać z błotem wiernego czytelnika (bo ja do takich się zaliczam; kupuje Was od pierwszego numeru, ale nie miałem zamiaru o tym wspominać w poprzednim liście bo nie po to piszę, żeby lizać wam tyłki i dostawać gry za free).

Czasu mam mniej więcej tyle ile Ty na napisanie tego maila, ale fakt, że ostatnie słowo należy tu do mnie. Ale jako szeryf tego małego trzystronicowego miasteczka – strasznie dobrze się z tym czuję.

Znowu wracam do moich zastrzeżeń: dział komórkowy; są gazety o komórkach i tam testują telefony i gry na nie też (to tylko w ramach informacji, bo i tak tego działu nie skasujecie). Dreamcast: mało osób ma? No nie sądzę! Wystarczy trochę pobuszować na forach.
Tutaj widać na podstawie waszej odpowiedzi na mój list, że Neo Plus to już nie to samo co kiedyś. Wolicie pisać o tytułach, w które gra dużo ludu, niż w pozycje niszowe.

Są niszowe i niszowe. W Polsce na przykład niszowy jest na przykład... No – na pewno nie zgadniesz... Niszowy jest... na przykład Xbox. Myślę, że byłbyś zaskoczony, gdybyś dowiedział się ile tych konsol jest u nas w kraju. Ja być może również, ale to dlatego, że policzyć tego nikt nie jest w stanie – można tylko estymować. Ale na tle takiej niszowości, niszowość Dreamcasta to już sprawa zupełnie innej kategorii.

Przecież można stuknąć recenzję i umieścić ją wśród innych zamiast tworzyć jakiś nowy dział. Nawet, jeśli tylko jedna osoba skombinuje sobie importa to i tak sukces. Istotne jest to, że napiszecie o tym i „prawdziwy gracz" (za jakich wielu się uważa) przeczyta o dobrej pozycji, która ukazała się na martwą platformę. Będzie wiedział, że taka informacja nie umknęła jego uwadze.

Gdyby gier do każdego Neo nie stykało to prawdopodobnie można byłoby to wprowadzić, ale prawda jest taka, że każdy miesiąc to kilkanaście - kilkadziesiąt nowych gier. Każdy nowy numer pisma, które trzymacie w rękach powinien być zestawieniem najświeższych, najciekawszych i najbardziej atrakcyjnych materiałów. Piszę powinien, bo dba o to Gulash, a nie wiem czy jako właściciel Neo+ nie ma na przykład jakiegoś niecnego planu, żeby do Neo+ dawać tylko jak najstarsze, najmniej świeże i najnudniejsze tematy.

Czemu nie testujecie akcesoriów? Pady, karty pamięci, vibration packi...

A tu to się zgodzę. Gulash, dlaczego nie testujemy? *Bo chciałbym zobaczyć przynajmniej dziesięć maili od czytelników zainteresowanych testami padów i kart pamięci, tudzież vibration packów – Gulash*

Komuś, kto ma zamiar kupić coś takiego, przydałyby się dane o wytrzymałości, jakości wykonania, itp. Wiadomo, że gry są najistotniejsze, ale 1-2 strony?
OK. Robię wszystko, żeby zmusić was do skasowania działu o komach, hehe.

Nie ma opcji. Z czego można by się przecież wtedy nabijać?

Moim zdaniem on w Waszej gazecie nie pasuje. To tak, jak kolesie, którzy montują tanie ospoilerowanie i wielkie tłumiki do BMW i „niszczą" w ten sposób samochód. Pozdro dla całej REDAKCJI!
Maciek B.

STRASZNIE RE

Cześć. Chciałem poruszyć temat straszenia w grach i w filmach i będę się starał udowodnić, że w tym gatunku gry są już lepsze o filmu.

Ale nie musisz tego udowadniać. Gry są interaktywne – filmy – nie. I chociaż autorzy filmów są w stanie co do sekundy zbudować atmosferę i poprzetykać ją strasznymi momentami w idealnie straszących proporcjach, to jednak gry przez swój czynnik uczestniczenia w nich są moim zdaniem lepsze.
Bo co innego jest, kiedy w filmie oglądamy tę chrzanioną idiotkę, która musi sprawdzić, co tam tak wyje za oknem w tej małej chatce w górach, gdzie pojechała z Frankiem na miesiąc miodowy, a którą to chatkę Frank bardzo nagle opuścił chichocząc szatańsko i ściskając pod pachą wyglądającą na strasznie starą książkę. W filmie ona tam i tak pójdzie – na to nie mamy wpływu, ale można chociaż zamknąć oczy.
A w grze w analogicznej sytuacji musielibyśmy tam wyjść dobrowolnie, żeby popchnąć fabułę do przodu. Doskonale wiedząc, że nie czeka tam nic przypominającego Franka, który teraz prawdopodobnie topi się we własnej ślinie i z dumą poleruje językiem gigantyczne, powykrzywiane zębiska jak na nową siedzibę przedwiecznego demona przystało. I to jest najgorsze. Oczu zamknąć nie da rady – bo zginiesz. Pójść trzeba – bo inaczej nic się nie stanie.
I nie chcesz, ale musisz. Totalnie przerąbane. I dlatego – świetne.

Zacznijmy od historii, pierwsze horrory na konsolach (dalej w przeszłość nie ma sensu się zagłębiać, choćby ze względu na małą ilość tego typu gier i opanowanie tego gatunku przez jedną firmę tj. „horror soft") to seria Resident Evil. Teraz intro z pierwszej części wydaje się bardziej zabawne niż straszne, ale to właśnie ta seria zapoczątkowała późniejszy szał na ten rodzaj gier. Wtedy porównywanie gier do filmów było co najmniej nie na miejscu, teraz sytuacja wygląda zupełnie inaczej. Inaczej także postrzegane są same horrory, gatunek przybliżył się do thrillerów i gatunki te często się przeplatają. Ostatnim filmem z powyższego gatunku, który dane mi było obejrzeć była *Gothica*. Film był dobry, jednak późniejsza sesja w Fatal Frame 2 była dużo straszniejsza.

No teraz to żeś zostawił oponentów. Fatal Frame 2 to najbardziej przerażająca gra, z jaką miałem do czynienia, a *Gothice* do chociażby amerykańskiego *The Ring* bardzo daleko.

Nie wiem może ktoś powie, że po prostu film był słaby, a gra dobra, jednak nie chodzi mi o sam film, bądź grę, tylko o stopień mojego strachu.

To ja byłem.

W *Gothice* nie byłem tak osobiście związany z bohaterką, jak W Fatal Frame 2. W Fatalu czułem, że moje poczynania w grze mogą uratować bądź zabić bohaterkę i bardziej wczułem się w jej przygodę, w *Gothice* byłem tylko biernym widzem, a wszystko co się miało stać i tak się stało cokolwiek bym nie zrobił.

Ponieważ doszedłeś do wniosków, do których doszedłem i ja pozostaje mi tylko przeczesać długą, siwą brodę, dwa razy cmoknąć z podziwem i znienacka zapaść w katatoniczny sen właściwy dla najtęższych uczonych głów.

Powiecie „odkrycie roku! w grze mamy kontrolę nad bohaterem, a w filmie nie. Przecież tak jest od pierwszej gry".
Oczywiście, to jest fakt, jednak teraz grafika i przede wszystkim nastrój, jaki twórcy potrafią oddać w grze powodują, że odbiorcy potrafią się naprawdę bać. W Fatalu jest dużo nawiązań do *Ringu*, ale w *Ringu* zastosowane efekty mnie śmieszyły, a w tej zaginionej wiosce wszystko nabiera innego wymiaru. Sądzę, że grą, która jako pierwsza mogła już konkurować z filmami był Silent Hill. Ponieważ, mimo nienajlepszej grafiki, klimat gry był bardzo ciężki i była to pierwsza gra, w której się naprawdę bałem dalej iść. Więź miedzy bohaterem, a graczem była tak duża, że często łapałem się na bezdechu, spowodowanym dużym napięciem. Jeśli chodzi o filmy to brakuje mi właśnie tego wczucia się w bohatera, co według mnie pozwala się naprawdę bać. Horrory teraz bazują na efektach, które można uzyskać także na konsolach oraz na ciężkim klimacie, który moim zdaniem jest lepszy w grach.
„DeBeeF"

OK. Racja. ...zzZZzZZzzz...

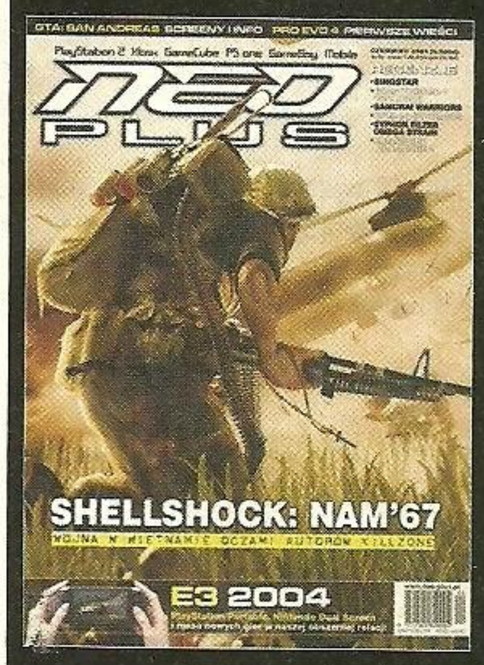
EYETOY PECE

Witam pytaniem. Czy EyeToya da się jakoś odpalić na PeCecie?
A tak na marginesie to ta kamerka jest fenomenalna, cała moja familia się nią bawi!
Dziękuję i pozdrawiam załogę nełoplus.
adasko99

Fajna jest, zgoda. I da się, ale sprawa jest nieco skomplikowana. Jedziemy. Aha, opis instalacji pod Windows XP, na innych systemach operacyjnych instalacja przebiega inaczej, ale ściągnięte sterowniki powinny (prawie na pewno) działać jeżeli numer się zgadza.
Weź do ręki EyeToya i zerknij na numer na spodzie. Jeżeli numer wyglądający tak: SLEH-0003X (szósta linijka od góry) kończy się na 30, to ze strony [http://www.jrasw.pwp.blueyonder.co.uk] ściągnij sterowniki oznaczone właśnie 00030, a jeżeli kończy się na 31 to ściągnij te oznaczone 00031. Ściągnij plik i wypakuj go do wybranego folderu (tak, żebyś mógł go potem łatwo znaleźć).
Teraz podłącz EyeToya kabelkiem USB do PC i poczekaj aż wystartuje Kreator instalacji. Wybierz opcję „Zainstaluj z listy lub określonej lokalizacji" i kliknij „Dalej", teraz zaznacz opcję „Nie wyszukuj, wybiorę sterownik do zainstalowania" i znowu kliknij „Dalej". Następnie wyszukaj sobie z listy urządzeń „Kontrolery uniwersalnej magistrali szeregowej" i znów „Dalej". Teraz kliknij „Z dysku..." i „Dalej", a następnie „Przeglądaj...".
Odszukaj folder, w którym znajdują się ściągnięte sterowniki i z lewego okienka wybierz plik OV519 (pierwszy od góry), wciśnij „Otwórz" i w następnym okienku wybierz OK. Może pojawić się ostrzeżenie, że drivery nie są podpisane cyfrowo, ale kontynuuj instalację.
Kamerka powinna zostać rozpoznana, jako D-Link VGA Webcam, wybieraj „Dalej" w następnych okienkach. Pojawi się też okienko „???", kliknij w nim OK, a przy wyborze 50/60 Hz zostań przy 50 (czyli OK). Po zakończeniu instalacji otwórz folder ze sterownikami i uruchom AMCAP.exe, wybierz z górnego menu „Options" i zaznacz „Previev". Obraz z kamerki powinien pojawić się w okienku!
Niestety, nie na każdym komputerze ten sposób działa. Powodzenia. Ewentualnych dalszych porad szukaj na: [http://www.ionstorm.co.uk/forum/viewforum.php?f=24]. To pisałem ja, Marcellus. Łubudubu...

okrągły stół n.:

Gulash: Witam zgromadzonych. Zaraz porozmawiamy o E3, na wstępie chciałbym jednak spytać jakiegoś królika bystrzaka o to, czy krokodyle i anakondy występują na terytorium byłego ZSRR?
Amar: Ja nie wiedziałem. Khem...
Mielu: Gulashowi oczywiście chodzi o to, co pokazał Kojima na E3 w trailerze MGS3. Był tam napis „your mission is to infiltrate Tselinoyarsk a mountainous area in Soviet territoty", ale po pierwsze na terenie byłego Związku Radzieckiego nie ma takiego obszaru, a po drugie jak już coś, to może aligatory... Żartuję. Na pewno cwany lis coś knuje. Chcę wiedzieć co.
Matt: Być może akcja gry z czasem „pojedzie" jeszcze do Afryki, ale w przeciwnym wypadku – Kojima pomylił kontynenty i klimaty.
Marcellus: A nawet do Ameryki Południowej – tam żyją anakondy, o ile pamięć mnie nie zawodzi.
Gulash: Coś kiepsko z geografią i biologią w Japonii, czy co? No dobra. Jaka zaprezentowana w akcji na E3 gra zrobiła na was największe wrażenie?
Kaxi: Resident Evil 4 – nie ma wątpliwości. Niesamowita grafika, niespotykana dotąd w serii jak i na GC, wypaśna inteligencja wrogów, super fizyka świata oraz multum innych aspektów. Dla mnie zapowiada się na grę doskonałą.
Matt: Najbardziej pustosząca umysł gra tego E3 to Devil May Cry 3! Jedynka w pełni zasługiwała na ocenę 10, dwójka zrujnowała cudowny wizerunek serii. Trójka nie tylko wprowadza stary, gotycki i ciemny klimat, ale masę usprawnień (klasy, nowe kombosy). Czekam i mam nadzieję, że Grabarz znowu wysypie kredki z piórnika jak to zobaczy
Marcellus: Skoro byłem nieobecny miesiąc temu i nie mogłem przyłączyć się do pochwalnych peanów nad Killzone, to robię to właśnie teraz.
Amar: Gran Turismo 4, bo znowu rozszerzyli grono samochodów obecnych w grze – ponad 80 producentów robi wrażenie. Poza tym grafika rozwala... Jak dorzucimy do tego 50 tras i jeszcze więcej tuningu w tuningu oraz nowy efekcik – impact blur, który po uderzeniu w jakiś obiekt rozmywa ekran, to ja chciałbym, żeby Matt kupił sobie tą nową kierownicę i wpadł do mnie na jazdę próbną...
Marcellus: Po tym, co ostatnio dzieje się na Xboksie z racerami Gran Turismo 4 wydaje się nieco przereklamowane. Poza tym kwestia Prologue – demo za 169 złotych?
Matt: Hej, dajcie mi tak ostre tekstury, tak fajowy model jazdy, tak kapitalnie odwzorowane fury i to wszystko w 60fps'ach, a... a będę.... (taki stan, w którym przyznaje się rację).
Amar: Poza tym Xbox to inna bajka, PS2 ma swoje GT i fanów nie obchodzi, że ich fura będzie miała mniej poligonów na sobie.
Marcellus: Poligony nieistotne. Ale to, że się nie niszczy, nie dachuje i nie wypada z trasy oraz zderza jak kartonik z kartonikiem to może już mieć pewne znaczenie. I dla mnie ma.
Mielu: Resident Evil 4. Podoba mi się świeże podejście. Capcom nie boi się zmienić skostniałej serii prezentując niesamowitą grafikę i niesamowitych przeciwników. Kolo z workiem na łbie i piłą mechaniczną w łapach śni mi się po nocach.
Gulash: To zaiste ciekawe. Na mnie też RE4 zrobił wstrząsające wrażenie, a nieobecny dziś Banan po E3 cicho wyznał mi, że pierwszy raz bardziej czeka na nową grę z serii Resident Evil, niż Silent Hill. A co zaskoczyło was najbardziej z rzeczy KWNNNW (których-wcześniej-nikt-nigdy-nie-widział)?
Kaxi, Matt i Mielu chórem: Najbardziej nas zaskoczyła „dorosła" Zelda. To był prawdziwy szok. Byliśmy głęboko przekonani, że Wind Waker 2 będzie kolejną Celldą. I chcieliśmy tego. Ale to, co zobaczyliśmy przerosło nasze oczekiwania. Mimo, że to był tylko króciutki filmik.
Gulash: Trailer konkretny, zgadzam się. Tylko... Tak naprawdę nie pokazali żadnych nowych mechanizmów. To jak Okaryna w wyższej rozdzialce. Dla mnie lepszy był trailer z MGS3, w którym Snake jest notorycznie obijany i torturowany przez kolejne postacie, a na końcu powoli idzie i salutuje.. Wali muzyka i w tym momencie od pompatyczności poczułem, jak mi miękną nogi. A skoro jesteśmy przy trailerach... Painkiller był pokazywany na Xboxa w formie filmu lecącego sobie z płyty DVD. Dodajmy, że zmontowanego na podstawie wersji na PeCeta. Mimo to dostał nagrodę „najlepsza gra na Xboxa na E3 2004" od jakiejś Xboxowej strony. Coś standard amerykańskiego dziennikarstwa obniżył się deczko.
Marcellus: Loża szyderców niedawno nie dała szans NDS'owi jeszcze przed jego pierwszą prezentacją. Jakieś zmiany?
Mielu: Jak zobaczyłem Sonica, to mało ze śmiechu nie padłem. Grający wygląda jakby uprawiał samogwałt, żeby jeż biegł szybciej. Co innego Metroid – podobało mi się strzelanie za pomocą stylusa. Na pewno nie jest to konsolka, którą mam zamiar totalnie olać. Jest to jakieś świeże podejście.
Kaxi: DS wygląda trochę archaicznie (trochę...), ale cała nadzieja w słowach, że mają to jeszcze zmienić. Oprócz tego jestem zadowolony, choć właściwie tylko Metroid Prime: Hunters pokazał na jaki wysiłek graficzny stać DS. Chcę więcej pełnoprawnych pozycji niż prezentacja kilku mikro-gierek z Wario Ware.
Matt: Nadal nieufnie spoglądam w stronę NDS. Wygląda jak tania, ruska zabawka z lustereczkiem, 67 i 33 MHz przy Sonowskich 333 nie robią absolutnie żadnego wrażenia, a walenie mazakiem po monitorku i patrzenie jak „fajnie" Sonic gna przed siebie – nie dla mnie. No, ale Metroida w kieszeni to ja bym chciał...
Gulash: Kurde blaszka, a mi się NDS podobał. To znaczy oprócz obudowy. Mam tylko nadzieję, że innowacje w grach nie skończą się na rysowaniu na drugim ekraniku mapki, bo to będzie padaka.
Marcellus: Dużo fajnych patentów można w gierkach na NDS zamieścić, czekam na WarioWare, choć to nie jest killerapp, to z pewnością będzie kupa dobrej zabawy i świeżych pomysłów.
Amar: Dla mnie trochę dziwna sprawa. Moim zdaniem to żaden konkurent dla PSP. Nie dlatego, że słabszy technicznie, ale dlatego, że to nie następca GBA. Dziwne, że Nintendo nie chce go nim ogłosić. Inny, równoległy marketing też mu nie pomoże – co innego, gdyby stał się priorytetowym produktem dla Nintendo. Ale wszystko może się jeszcze zmienić. Za to PSP...
Gulash: Pod względem PSP Sony mnie trochę rozczarowało. Po pierwsze – praktycznie nic grywalnego. A po drugie – oryginalnego i świeżego softu jak na lekarstwo.
Marcellus: A przecież mówili, że przez pierwszych kilka miesięcy będzie zakaz portów na PSP i co zrobili?
Matt: Okej, szykuje się nam SequelStation Portable, ale so what?... Ja chcę ze Snejkiem wyjść przed dom...
Mielu: Hej no, MGS: Acid nie jest żadnym sequelem. Jest całkiem nowym podejściem do Metal Gear i mi akurat się podoba. Z drugiej strony jak Kojima mówi, że przyciski nie nadają się do MGSowego sterowania to coś mi PSP śmierdzi...
Matt: Okej, mimo, że wszyscy padliśmy tu przed PSP, to... po tych wszystkich trailerach i grze z kotem to był chyba najbardziej reklamowany i przereklamowany produkt.
Gulash: Ćśiii... Po Tokyo Game Show znów zaszczytujesz po kolejnych trailerach.
Matt: Nie no, napalam się na PSP, ale... demo za demem i człowieka wyobraźnia boli.
Gulash: No to czekamy dalej. Kończy się miejsce, więc...
Mielu: Zaraz, nie powiedziałem jeszcze nic o MGS3!!!
Gulash: Nawijaj.
Mielu: Kojima nie dał ciała. Ja nie wiem jak was, ale MGS3 mnie zapala na maksa i czekam aż w końcu dorwę choć demo.... Nie, naprawdę rozwalił mnie historią i tym Big Bossem. Wszyscy wiedzieli, że on będzie bohaterem, a jednak jak zobaczyłem tę opaskę na jego oku to się poryczałem. I tylko te dziwne postacie bossów. Dziadek z mechem w klacie, człowiek pająk-mucha. This sucks.. Ale i tak MGS rządzi...



nr 66 czerwiec 2004
(06/2004)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Banan
Tomek Bykowski
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Maciej Zając

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, Szymon Maślak, Vandal, Wicik,

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Do wygrania: trzy egzemplarze SINGSTAR na PS2 z mikrofonami!

Pytanie: Która artystka spośród trzech wymienionych pojawia się w Singstarze?
a) Samantha Fox b) Sabrina c) Madonna

Jeśli chcesz wziąć udział w konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzony hasłem NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

Sponsorem konkursu jest firma Sony Poland

Koszt wysłania jednego SMSa to 2 zł + Vat. Oferta dostępna w sieciach ERA/PLUS/IDEA. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

Z CYKLU TYLKO U NAS NAJTANIEJ POLECAMY:
TWIN CALIBER 69 ZŁ. Z AKCJĄ JAK TRZEBA

TERAZ SAME KILLER CENY KILLER! KILLER! KILLER!

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

▶ WSZYSTKIE CENY MAMY SUPER ALE TE SZCZEGÓLNIE KILLERSKIE ZAZNACZYLIŚMY ZNACZKIEM „KILLER":

SUPER

Colin 4

Forbidden Siren

WRC 3

007 Everything or nothing

Manhunt

Primal

Maximo vs Army of Zin

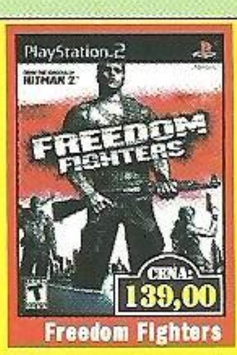
Legacy of Kain Defiance

HIPER

Pro Evolution Soccer 3

Gladiator

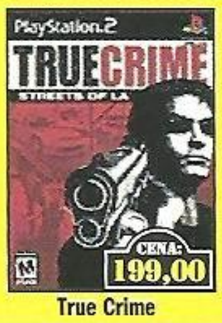
Mafia



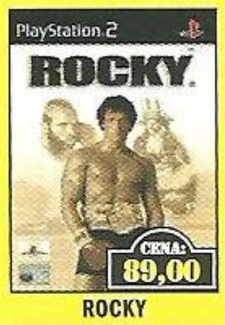
Freedom Fighters

JAK 2 Renegade

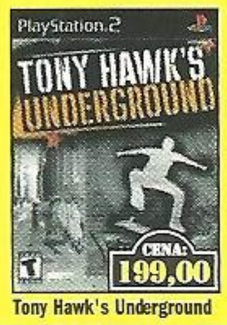
Kill Switch



True Crime



ROCKY



Tony Hawk's Underground

UEFA 2004

GTA Vice City

Virtua Fighter 4 Evolution

Soul: Calibur 2

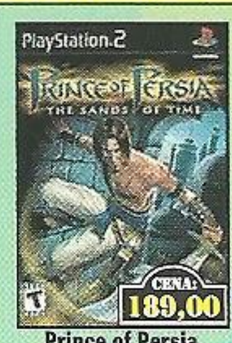
Need for Speed Underground

Desert Storm 2

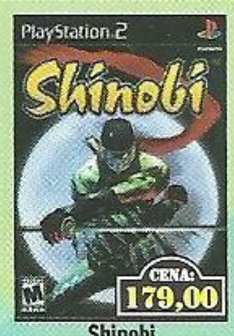
Lord of the Rings Return of the King

Medal of Honor Rising Sun

Castlevania lament of innocence



Prince of Persia



Shinobi

Baldurs Gate Dark Alliance II

Final fantasy x-2

ODKRYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ OD 39 ZŁ)

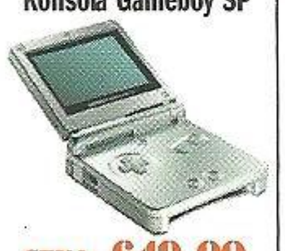
DRIVER 3 - . Zamów juz teraz!	Bionicle 119	Pro Evolution Soccer 2 .. 149	Indiana Jones&Emp.Tomb 199
Sleed Storm 39	Conflict Desert Storm ... 119	Silent Hill 2 Directors Cut.. 149	Italian Job 199
FIFA World Cup 2002 39	Crash Bandicot	Worms 3D 149	**LMA Manager2004** 199
Die Hard Vendetta 59	Wrath of Cortex 119	Dancing Stage Fever 159	NBA live 2004..... 199
Pro Evolution Soccer..... 59	Evolution Skateborading . 119	Futurama 159	NBA 2K3 199
Simpson Skateboarding... 59	Evolution Snowboardnig . 119	Harry Potter i kamień	NHL 2004..... 199
Castleween..... 69	Ferrari f355 119	filozoficzny (PL)..... 159	Metal Gear Solid Subst.. 199
King of Route 66..... 69	GTA 3 119	Harry Potter Quiditche... 159	Midnight Club 2 199
Smugglers Run 69	Gran Tourismo 3..... 119	**Mision Impossible**	Monsters inc 199
Twin Calibre 69	Jak and dexter..... 119	**Operation Surma** 159	Silent Hill 3 199
Whiteout 69	Jimmi Neutron 119	Spyro Enter The Dragon Fly. 159	Sims Poza domem..... 199
Getaway 79	Max Payne 119	Total Club Manager 2004 . 159	Spy Hunter 199
GT Concept..... 79	NBA Live 2003 119	Ninja Assault 169	Tomb Raider
James Bond 007 Night Fire 79	Pirates:legend of blue cat 119	SOCOM 2 169	- The Angel of Darkness . 199
Lake Master EX..... 79	Resident Evil Survivor2: CV.. 119	Blood Roar 4 179	Time Crisis 3 199
Lord of the Rings Two Towers 79	Robin Hood Defender	NBA Street 179	**Zone of the enders**
Maximo 79	of Crown..... 119	Syberia 179	**2nd Runner** 199
Medal of Honor Frontline.. 79	Summoner 2..... 119	FIGHT NIGHT..... 185	Wolfenstein..... 199
NBA LIVE 2002..... 79	Tekken Tag Tournament.. 119	UEFA EURO 2004 185	X-MEN 2:
Rayman Revolution 79	Tony Hawk Pro Skater 4.. 119	Onimusha Blade Warriors 185	Wolverines Revenge 199
Ratchet & Clank 79	Turok Evolution..... 119	Bloodrayne 189	Warhammer 40K
Resident Evil	Final Fantasy X 129	Breath of fire 189	NBA Live 2003 209
Codename Veronica. 79	Kingdoms Heart 129	Chaos Legion 189	Mafia 209
Robot Warlords..... 79	Klonoa 2 129	Lego Racers 2..... 189	Fallout Brotherhood of steel 218
TOCA Race Driver 79	Lord of the Rings 129	Sly Raccoon 189	Project Zero 2 219
WRC 2 Extreme..... 79	Monster Jam Destruction . 129	Simpson Road Rage 189	Crimson Butterlfly..... 218
Harry Potter i Komnata	Rally Fusion:	War of the Monsters 189	Beyond Good and Evil ... 219
tajemnic 89	Race of Championship .. 129	Alien vs Predator 199	Dragon Ball 2 Budokai Z . 219
Thunderhawk 89	Centre Court: Hard Hitter2.. 139	Alpine Racer 3 199	Broken Sword
Colin 3 99	Dead or Alive 2..... 139	Amplitude..... 199	Sleeping Dragon 219
Crashed 99	Splashdown 2 139	Ape Escape 2 199	Tak & the power of Juju . 219
ESPN NBA 99	Auto Modelista 149	Battle engine aquila..... 199	Formula One 2003..... 219
ESPN NFL 99	***Burnout 2***..... 149	Bloodrayne 199	Legacy of Kain Defiance . 199
ESPN NHL 99	Casper 149	Capcom vs SNK..... 199	Max Payne 2..... 219
Lego Drome Racers..... 99	Hulk..... 149	Contra 199	Sphinx & Cursed Mummy 219
Magix Music Maker 99	RYGAR 149	Commandos 2 199	Star Wars CLONE WARS . 219
Scooby Doo Night of 100	Ultimate Fighting	Dino Stalker..... 199	XIII 219
Frights 99	Championship..... 149	Dogs Life 199	Black and Bruised..... 229
StarTrek Voyager 99	Chessmaster 149	Enter the matrix 199	Dragons Lair 3D 229
WRC..... 99	Gift 149	EYE TOY GROOVE 199	Ghost Hunter 229
James Bond 007	**Destruction Derby**	Fire Warrior 199	Ratchet and Clank 2 229
Agent Under Fire..... 109	**Arenas** 149	Gladius..... 199	Sonic Heroes 229

GRY GBA/SP

Aggressive Inline... 149,9	Britney's Dance Beat 69,9	Hugo Bukkazoom .. 169,9	Pokemon Rubby ... 199,9
Batman Vegeance .. 119,9	Castlevania 159,9	Hugo Evil Mirror PL 169,9	Pokemon Sapphire . 199,9
Breath of Fire..... 99,9	Chessmaster..... 99,9	Hulk..... 99,9	Smuggler's Run 99,9
	Doom 2 99,9	Iridion 2..... 99,9	Spy Hunter 99,9
	Driven 99,9	Jazz JackRabbit ... 149,9	Spyro 2 Season of Ice 99,9
	Extreme Ghostbusters 99,9	Lord of The Rings ... 99,9	Sum of all Fears 69,9
	Final Fantasy Tactics 209,9	Lost Vikings 99,9	Super Mario 189,9
	Golden Sun 2 189,9	Mega Man 2 99,9	Tarzan 129,9
	Gremlins..... 99,9	Mortal Kombat Deadly	Shinobi 99,9
		Alliance 149,9	The Scorpion King.. 169,9
		Moto Racer..... 99,9	Rainbow Six 169,9
		NBA Jam 2002 99,9	Turok Evolution 99,9
		Next Generation Tenis 99,9	Wario Land 4 189,9
		NFS Underground .. 158,9	Wofenstein 3D 119,9
		Pinball Challenge ... 99,9	Worms World Party . 119,9
		Pink Panther Pinkadelic	Zone of the enders . 169,9
		Pursuit..... 99,9	

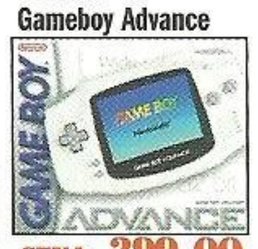
KONSOLE

Konsola Gameboy SP



CENA: 649,00

Konsola Gameboy Advance



CENA: 399,00

EYE TOY
Zabawne gry z kamerą, która jest w komplecie.
CENA: 229,00

KONSOLE
PS2+joypad Sony+Gra
CENA: 1049,00

Dostawa kurierem gratis!

CENA: 799,00
PS2 Srebrna +2 joypady Sony + port IrD
CENA: 1189,00

MGS Twin Snakes 219 | Harvest Moon 219 | Mortal Kombat 139

FF Crystal Chronicles 189 | NFS Underground 149 | BMX XXX 119

1 Karta pamięci do PS2 8MB oryginał kosztuje 119,- a 2 szt. tylko 199,- :)

PS ONE

Action Bass..... 69,9	Delta Force Urban Warfar 99,9	G-Police 2: Weapons of	Megaman X 5 49,9	Saga Frontier 2 159,9	PGA Tour Golf..... 69,9
Alone In The Dark 99,9	Destrega 99,9	Justice 149,9	Micro Maniacs..... 69,9	S.C.A.R.S. 65,9	Time Crisis 99,9
Army Men Team Assault . 89,9	Die Hard Trilogy 2 99,9	Gran Turismo 2 99,9	Mike Tyson Boxing..... 99,9	Shadowman 59,9	Toca 2..... 69,9
Barbie Race & Ride ... 119,9	The Dukes Of Hazzard .. 59,9	Guilty Gear 59,9	Millenium SoldierExpend 139,9	Sheep 58,9	Tony Hawk Pro Skater 4 . 99,9
Blaze & Blade..... 149,9	Egypt II The Heliopolis	Gungage 59,9	Monsterseed 99,9	Silent Bomber 99,9	Toshinden 4..... 99,9
Bond 007:	Prophecy..... 69,9	Hoobs 99,9	Mountain Bike..... 69,9	Sled Storm..... 58,9	Triple Play
The World is not enought 39,9	Equestriad 2001 59,9	Hot Wheels Turbo Racing 99,9	NHL 2000 Live..... 99,9	Smurfs 99,9	Baseball 2000 99,9
Buster and	Evo's Space Adventure .. 49,9	Hugo Frog Fighter (PL).. 99,9	One Piece Mansion 59,9	Speed Freaks..... 69,9	UM Jammer Lammy 99,9
The Beanstalk 119,9	Formula 1 2001..... 99,9	In Cold Blood..... 79,9	PGA European Tour Golf . 69,9	Star Wars Demolition... 69,9	Urban Chaos 139,9
California Surfing..... 59,9	F1 Champ. Season 2000. 59,9	Jinx..... 99,9	Pipe Mania 3D..... 59,9	Star Wars:Phantom	Vanishing Point 69,9
Carmageddon..... 69,9	Fade To Black..... 69,9	Kiss Pinball..... 69,9	Premier League Manager 59,9	Menace..... 99,9	Victory Boxing 69,9
Chase The Express..... 59,9	Fear Effect2: RetroHelix 159,9	Kotobuki Grand Prix.... 69,9	Puzznic 49,9	Stock Car Racing 69,9	WCW Mayhem 99,9
Cleopatra Fortune..... 69,9	Fifa 2004 69,9	Kurushi Final..... 139,9	Railroad Tycoon 2 69,9	Stuart Little 2 99,9	Winnie the Pooh 99,9
Colin Mcrae 2 109,9	Final Fantasy IV+V Anthology.	Lego Island 2..... 128,9	Rapid Racer..... 65,9	Sven-Goran Eriksson's World	Wipeout..... 99,9
Crash Bandicoot 2..... 99,9	 119,9	Lego Racers..... 128,9	Rayman 1 & Rayman 2 . 119,9	Challenge 59,9	Worms Pinball 99,9
Crash Bash 99,9	Final Fantasy IX..... 159,9	Le Mans 99,9	Rayman..... 69,9	Syphon Filter 2 & In Cold	World Snooker 69,9
Crash Team Racing 99,9	Final Fantasy Origins .. 129,9	Lost World:Jurassic Park 59,9	Rayman Junior..... 69,9	Blood..... 129,9	WRC Arcade..... 119,9
Crisisbeat 69,9	Firebugs 119,9	Martin Gothic Unification 69,9	Rollcage 69,9	Tekken 3 99,9	Xevious 3D/G+ 89,9
Dancing Stage	Football Manager 2000 . 58,9	Medal of Honor Underground.	Roswell Conspiracies Aliens,	Magical Tetris Challenge. 99,9	
Euromix+mata 179,9	Forsaken 129,9	 69,9	Myths & 99,9	Tiger Woods 99	

TOCA 2

Resident Evil 3 NEMESIS

Kiss Pinball

Tony Hawk Pro Skater 4

PC | PS2 | PS ONE | GAME BOY COLOR | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

EXE DAX

www.fajny.pl

GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza do wymiany gier oraz zakupu gier z opcją wymiany. Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260 Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów. NASZE CENY dotyczą gier wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy